# PC ACTION

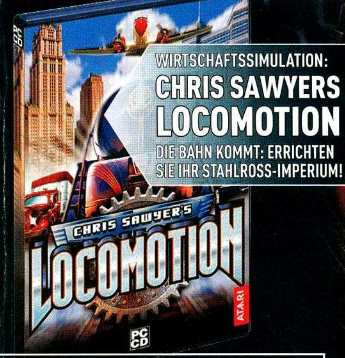
WWW.PCACTION.DE




UNZENSIERT: AB-16-DVD!

9/2006, AUGUST
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

## TOP-VOLLVERSION




WIRTSCHAFTSSIMULATION:
**CHRIS SAWYERS LOCOMOTION**
DIE BAHN KOMMT: ERRICHTEN SIE IHR STAHLROSS-IMPERIUM!

## EXTRAS AUF DVD

### ÜBER 2,2 GBYTE MAPS & MODS!

The Elder Scrolls IV OBLIVION

**OBLIVION: THE SENTINENT WEAPON 3.0**
**Mod:** Hier gibt's zu Belohnung fünf modifizierte Waffen, die sogar mit Ihnen sprechen. Lohnt sich!



**HALF-LIFE 2: TROY: DIVINE PLAYGROUND**
**Mod:** Kloppen Sie sich mit Schwert, Pfeil und Bogen um das antike Troja.




**UT 2004: THE AWAKENING**
**Mod:** Actionreiches Zombiegemetzel für Einzelspieler oder im Coop-Modus für bis zu vier Spieler.




**GHOST RECON 3: ADVANCED WARFIGHTER: MEHRSPIELER- PACK**
**Map-Pack:** Neue Karten, Koop-Kampagne, Deathmatch-Modus u. v. m.

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

4 195002 704998 09

EXKLUSIV BEI PC ACTION!

JETZT MÜSSEN COUNTER-STRIKE, UT UND BATTLEFIELD LEIDEN!

# ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

NEUE BILDER, ALLE INFOS VOR DEM START: JOHN CARMACK PACKT AUS!

AUF DVD: SDK!

PRIMA, DIE FORTSETZUNG EXTRACTION POINT KOMMT!
## F.E.A.R.
UND BIS DAHIN BAUEN SIE EIGENE LEVELS DANK UNSERES TUTORIALS.

ERSTER TEST & TIPPS & TRICKS:
## PREY
BALLERMANN STATT SOMMERLOCH. DER BESTE EGO-SHOOTER DER SAISON!

## EXTRA:

GC GUIDE LEIPZIG 2006 — AUF ZU EUROPAS GRÖSSTER SPIELEMESSE

52 SEITEN TOP-SPIELE & HALLENPLAN ZUR MESSE IN LEIPZIG!

Position Nr. 157
Der kecke Krebs



## Die Redaktion

**CHRISTIAN BIGGE**
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... wundert sich immer wieder über diesen infantilen Haufen, der sich Redaktion schimpft, und mag eigentlich gar keine Pizza mehr essen. Hm, auch blöd!



**JOACHIM HESSE**
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... fährt mit zwei Irren in den Wellness-Urlaub und winkt Ex-Ex-Chef Christian Müller hinterher, der den Verlag zu neuen Ufern verlässt.



**AHMET ISCITÜRK**
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... möchte durchsetzen, dass alle Kolleginnen nackt arbeiten, damit sie nichts klauen und in ihren Klamotten verstecken können.



**ANDREAS BERTITS**
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... leckt bei dieser Hitze gern mal an einem Braunen Bären und verwöhnt seine Frau mit dem einen oder anderen Flutschfinger.



**MARC BREHME**
ADVENTURES, MAPS UND MODS
... verflucht die Baustelle auf der A3 bei Frauenaurach, grüßt die österreichischen Leser Julie und Peter und gratuliert ihnen zur Geburt der kleinen Amelie.



**RALPH WOLLNER**
SPORT- UND RENNSPIELE
... kann Italiener plötzlich überhaupt nicht mehr leiden und hat sich vorgenommen, diesen Monat auf Pizza und Pasta zu verzichten.

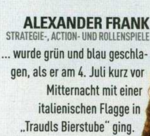


**HARALD FRÄNKEL**
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... findet, dass sich Kollege Frank mit seinem Foto um das Amt des Nürnberger Christkindes bewerben sollte. Männer emanzipiert euch!



**LUKASZ CISZEWSKI**
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... hält die italienische Nationalmannschaft für einen Haufen jämmerlicher Weicheier, hinterhältiger Simulanten und Muttersöhnchen.

**ALEXANDER FRANK**
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... wurde grün und blau geschlagen, als er am 4. Juli kurz vor Mitternacht mit einer italienischen Flagge in „Traudls Bierstube" ging.





# Schwitzen für Deutschland

**Die WM ist vorbei, Deutschland ist raus und wir sind drin, weil wir arbeiten – bei 45° Hitze!**

**Bigge:** Es ist so heiß! Wie soll ich bei der Hitze nur schlafen? Wollner, schneller wedeln!

**Wollner:** Kann ihm nicht mal jemand anderes Luft zufächeln? Ich muss doch *Flatout 2* testen! Das geht ab wie ein Zäpfchen!

**Fränkel:** *Prey* ebenfalls! Wer von Ihnen hat sich denn eigentlich den Artikel zum neuen *Enemy Territory* unter den Nagel gerissen? Na, wer war's?

**Ciszewski:** *Quake* war's! Das Ding wird der Hammer, das können Sie mir glauben.

**Hesse:** Apropos Glauben: Ich glaube, dass wir trotz Sommerloch eine richtig fette Ausgabe hingelegt haben.

**Bertits:** Darüber hinaus hat sich gerade ein richtig fetter Klops hingelegt. Brehme ist auf dem Parkplatz ausgerutscht! Hahahaha!

**Iscitürk:** Wie können Sie da nur so rumstehen und lachen? Haben Sie nicht aus unserer dunklen Vergangenheit gelernt? Wieso haben Sie keine Fotos vom Sturz gemacht? Ich bin hier nur von Amateuren umgeben ...

**Brehme:** (kriecht durch die Tür) *röchel* Ich glaube, ich habe innere Blutungen. Kann jemand den Notarzt rufen?

**Hesse:** Erst verraten Sie uns, ob das Spielerforum komplett ist! So einfach können Sie sich nicht aus der Affäre ziehen.

**Bertits:** Hm, ihm läuft aber eine nicht unerhebliche Menge Blut aus Nase und Ohren.

**Brehme:** *stöhn* Mutter, es tut mir so Leid. Ich wollte den Kuchen nicht essen! Tante Erna hat mich gezwungen und aaarghhhhhl ...

**Hesse:** Was redet der nur für einen Schrott? Oder war das am Ende gar Sächsisch?

**Frank:** Ist doch egal. Am besten einfach liegen lassen und ignorieren. Machen wir daheim in Russland mit Sondermüll immer so.

**Iscitürk:** Jetzt reicht es mir aber! Wir sind ein Team! Eine Einheit! Brehme ist genauso wichtig oder unwichtig wie jeder andere von uns.

**Ciszewski:** *schnief* Schön gesagt. Los, decken wir ihn mit dem Teppich zu. Er soll in Würde sterben.

**Hesse:** (tut so, als würde er Brehme tätscheln und klaut dessen Brieftasche) Genau!

## TEST DES MONATS

AB SEITE 82

# Prey

Alles Gute kommt von oben. Oder unten, oder rechts, oder links: Wer bei PREY die Orientierung behalten will, sollte achterbahntauglich sein. Denn hier laufen Sie schon mal Wände hoch oder an Decken entlang. Das und einige weitere frische Ideen machen diesen reichlich abgedrehten Sciencefiction-Shooter zu etwas ganz Besonderem. Blättern Sie ganz schnell auf Seite 82! Es lohnt sich!

## THEMA DES MONATS




# Enemy Territory: Quake Wars

Der Kampf Mensch gegen Außerirdische geht in eine neue Runde! Bei ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS schließen Sie sich wahlweise der Global Defence Force (GDF) oder der Strogg-Armee an. Mit futuristischen Fahrzeugen, einem teamorientierten Spielverlauf und feiner Technik will der Titel das Mehrspieler-Shooter-Lager für sich gewinnen.

PC ACTION 9/2006

**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
**FAX:** 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

## KUNDENDIENST



## AKTUELL



## BLICKPUNKT



## VORSCHAU

**THEMA DES MONATS:**

## TEST



## SPIELERFORUM



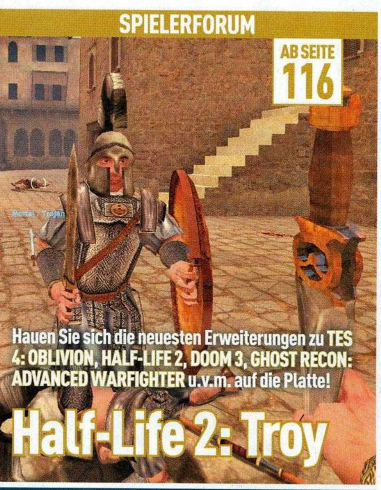
## SPIELETIPPS



## HARDWARE



## SPIELERFORUM



AB SEITE 116

Hauen Sie sich die neuesten Erweiterungen zu TES 4: OBLIVION, HALF-LIFE 2, DOOM 3, GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER u.v.m. auf die Platte!

**Half-Life 2: Troy**

## HARDWARE



AB SEITE 146

**Physik liegt in der Luft**

Die Zeiten, in denen aufwändige Physikberechnungen den Prozessor in die Knie zwangen, sind vorbei. Ab sofort übernehmen Physik-Karten diesen Job.

## AUF DEN SILBERSCHEIBEN




### PC ACTION MIT DVD:

**Vollversion:** Locomotion • **7 Spiele-Demos:** Micro Machines V4 • Radsport Manager Pro 2006 • Tomb Raider: Legend (neue Demo) • X-Men: The Official Game • Alien Shooter 2 • Die Römer • Faces of War • **9 Videos:** Rainbow Six: Vegas • Splinter Cell: Double Agent • El Matador • Devil May Cry 3: Dantes Erwachen - Special Edition • Infernal • Titan Quest • Werner: Flitzkacke-Alarm! (Schrott des Monats) • Half-Life 2: Troy (Mod-Video) • All Star Strip Poker (Zwerchfellattacke) • **5 Trailer:** Anno 1701 • Rome: Total War - Alexander • Prey • Joint Task Force • Maelstorm

### PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch statt der Demo Tomb Raider: Legend die Demo von Prey

AUF SEITE 160: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

## Spiele in diesem Heft

# TOP NEWS

## Straßenfest!

Mittels Autosculpt-Technik sollen Spieler ihre Boliden bis ins letzte Detail tunen können. Ging das vorher nicht auch?

»Hat jeder: Arschgeweih.«

»Ich, Landstraße, Alter. Vollgas, zack, Igel platt, Alter. Typ, Lichthupe, Alter. Ich, zack, überholt, Alter und voll ausgebremst, Alter.«

Im Modus „Canyon-Duell" bestraft das Spiel Kontakte mit der Leitplanke und dem Gegner mit Disqualifikation.

»"Mach ich die Augen auf, dann wird es hell. Mach ich sie wieder zu, dann ist es plötzlich dunkel! Das ist ja total crazy!"«

Die kanadische Schauspielerin Emmanuelle Vaugier (*Smallville, Charmed*) verkörpert Nikki, die Sie durch das Spiel begleitet.

»Heißen jetzt Auto: Scooter..«

Es geht nicht nur in der Metropole heiß her, sondern auch in einsamen Canyons, was mehr Abwechslung verspricht.

**Darauf haben die Freunde des unkomplizierten Fahrvergnügens gewartet: NEED FOR SPEED: CARBON startet schon im November durch!**

RENNSPIEL | Weil man in Rennspielen meist nur von A nach B fährt und hin und wieder seinen Fuhrpark aufmotzt, hat sich Fortsetzungsweltmeister Electronic Arts für den zehnten Teil der *Need for Speed*-Serie etwas Neues einfallen lassen. Dabei geht es sogar um Leben und Tod! Wer nämlich zu oft in gegnerische Autos oder Umgebungsobjekte rauscht, erleidet nicht nur optische Schäden à la Niki Lauda. Unfälle verschlechtern den Gesundheitszustand des Fahrers und können sogar zum Exitus führen, heißt es.

### EROBERUNG!

Wie im Vorgänger *Most Wanted* bettet EA das Ganze in eine Story, in der es um coole Hitzköpfe, illegale Straßenrennen und scharfe Mädels geht. Komisch, dass im echten Leben solche Autoprolls eher uncool sind und fette Schwabbelviecher zur Freundin haben. Wie dem auch sei: Jetzt verdienen Sie sich durch fahrerische Leistungen nicht nur Respekt, sondern erobern komplette Stadtviertel. Im späteren Spielverlauf verlassen Sie die Metropole sogar, um durch fesche Canyons zu rasen. Wir heizen im echten Leben ja auch am liebsten mit Vollgas auf der Landstraße, weswegen uns die Canyon-Nummer besonders freut. Apropos Freud: Psychologisch gesehen ebenfalls schön ist die Tatsache, dass Ihnen dieses Mal Freunde und Teamkollegen aktiv zur Seite stehen. Die blocken beispielsweise Gegner für Sie oder rempeln feindliche Raser von der Piste. Hach, wenn doch nur schon November wäre! Dann gäbe es Lebkuchen und *Carbon*! Ahmet Iscitürk

**Info: www.ea.com/nfs/carbon**

# Jetzt im Ersten



Dank der aufgepeppten *Painkiller*-Engine sieht *Necrovision* schon im frühen Entwicklungsstadium beachtlich aus.

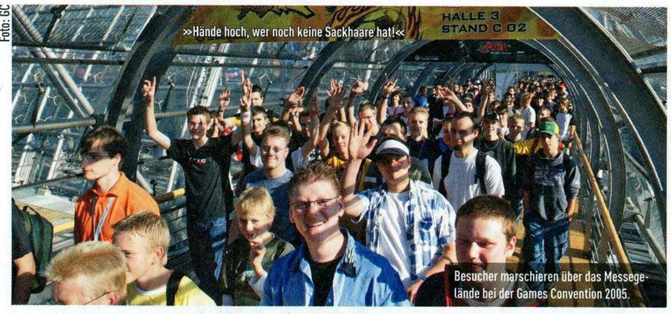
**Der Erste Weltkrieg einmal anders. In NECROVISION kämpfen Sie nicht nur gegen Soldaten, sondern legen sich auch mit Vampiren und Dämonen an.**

EGO-SHOOTER | Das Erstlingswerk der polnischen Entwickler The Farm 51 macht optisch schon jetzt einen guten Eindruck. Wir schreiben das Jahr 1916. Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen Soldaten und kämpfen an der Front mal wieder gegen die bösen Deutschen. Bald bemerkt der arme Tropf, dass es neben fiesen Deutschländer Würstchen noch eine viel größere Bedrohung gibt. Eine dunkle Macht nutzt die Wirren des Krieges, um mit einer dämonischen Armee der Menschheit den Garaus zu machen. Die Entwickler versprechen ein düsteres und deftiges Vergnügen, das dank einer aufgebohrten *Painkiller*-Engine ordentlich auf die Netzhaut donnern soll. Da noch kein Vertrieb gefunden wurde, gilt das Jahresende 2007 als vorläufiger Erscheinungstermin. Das könnte sich aber ändern. Daumen drücken! Ralph Wollner

**Info: www.thefarm51.com**

# Heilige Messe

Foto: GC



Besucher marschieren über das Messegelände bei der Games Convention 2005.

**Vom 24. bis zum 27. August findet im schönen Leipzig wieder die GAMES CONVENTION statt. Und das Beste: Wir sind nonstop vor Ort!**

VERMISCHTES | Zum fünften Mal öffnet die Messe Leipzig ihre Pforten für Spieler und Fachbesucher. „Europas wichtigste Erlebnismesse für interaktives Entertainment, Hardware und Lernsoftware", so die Bezeichnung der Games Convention von offizieller Seite, startet in knapp fünf Wochen und bietet Weltprämieren, spektakuläre Bühnenshows und Zockerturniere. Die PC ACTION ist, neben hunderten Ausstellern und tausenden Besuchern, natürlich auch mit von der Partie. Die Kollegen Bigge, Lenhardt, Hesse und Wollner bewegen Ende August ihre faulen Hintern nach Sachsen, um vor Ort Impressionen, Meinungen von wichtigen Personen und Merchandise-Produkte zu sammeln. Was wir darüber hinaus für die Games Convention planen, verraten wir noch nicht. Seien Sie gespannt! Lukasz Ciszewski

**Info: www.gc-germany.com**

# LIES MICH!

## Sin Episodes: Emergence




**Ego-Shooter** | Der Hersteller Ritual Entertainment will für seinen Episoden-Shooter einen so genannten Arena-Modus kostenlos nachliefern. In dieser Spielvariante kämpft der Spieler in *Serious Sam*-Manier gegen unbegrenzt anrollende Wellen von Gegnern. Die Ballerorgie findet auf einer Deathmatch-ähnlichen Karte statt. Die deutsche Version von *Sin Episodes* erscheint übrigens am 20. Juli, nachdem die USK die Einstufung der US-Fassung verweigerte. Über Änderungen der hiesigen Variante gegenüber dem blutrünstigen Original ist noch nichts bekannt. (AF)

**Info: www.sinepisodes.com**

## Empire

**Ego-Shooter** | Vor wenigen Monaten testeten wir das anständige Actionspiel *Advent Rising* (70%, PC ACTION 4/2006). Anscheinend lief es für den futuristischen Titel nicht so gut. Anders ist es nicht zu erklären, warum der Großteil der Schöpfer eine neue Firma namens Chair Entertainment gegründet hat und sich auf einen Ego-Shooter mit *Unreal*-Engine 3 konzentriert. *Empire* basiert auf dem gleichnamigen Roman von Sciencefiction-Autor Scott Orson Card, der bereits die Vorlage für *Advent Rising* lieferte. Mehr Infos gibt es bisher nicht. (LC)

**Info: www.chairentertainment.com**

## The Ship

**Mehrspieler-Shooter** | Am 11. Juni erschien das abgedrehte „Online Mörderspiel" (Zitat von der offiziellen Internetseite) *The Ship* über Valves Online-Dienst *Steam*. Der Titel mit Comic-Optik schickt Sie auf einen Luxusdampfer, auf dem seltsame Dinge abgehen. Ein mysteriöser Mister X zwingt die Passagiere, sich gegenseitig abzumurksen. Wie hart es wirklich bei *The Ship* abgeht, erfahren Sie im Test in der kommenden Ausgabe. (LC)

»Öder Job: Hosenträger.«

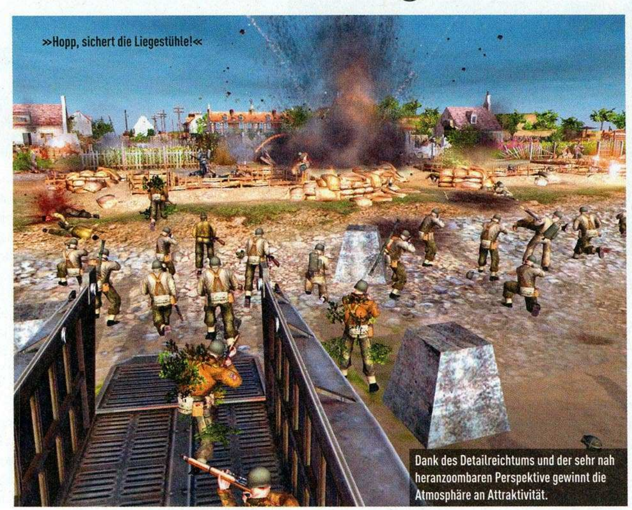
**Info: www.theshiponline.com**

## TOP 10 DEUTSCHLAND

| RANG | TREND | VORMONAT | TITEL | VERTRIEB |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | NEU | Titan Quest | THQ |
| 2 | ▲ | 4 | Guild Wars: Factions | Flashpoint |
| 3 | ▲ | 5 | World of Warcraft | Vivendi |
| 4 | ▲ | 6 | FIFA Fußball-WM 2006 | EA |
| 5 | ▲ | NEU | Flatout 2 | Eidos |
| 6 | ▼ | 2 | Heroes of Might and Magic 5 | Ubisoft |
| 7 | ▲ | NEU | Rise & Fall | Midway |
| 8 | ▲ | 10 | Die Sims 2 | EA |
| 9 | ▲ | NEU | Half-Life 2: Episode One | Vivendi |
| 10 | ▲ | NEU | Counter-Strike Source | Vivendi |

Quelle: SATURN

# Saubere Landung!


»Hopp, sichert die Liegestühle!«

Dank des Detailreichtums und der sehr nah heranzoombaren Perspektive gewinnt die Atmosphäre an Attraktivität.

**Zweiter Weltkrieg + Echtzeit-Strategie = ausgelutscht? Keine Panik. Ubisofts FACES OF WAR wirkt alles andere als abgedroschen. Versprochen!**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die Entscheidungsschlachten des Zweiten Weltkriegs fanden ja schon lange vor unserer Zeit statt. Trotzdem fühlen wir uns damit vertraut, weil wir die Schlachten monatlich in rund 100 Spielen neu durchleben. Nicht nur in Shootern, sondern auch im Strategiesektor. Populäre Beispiele: *Codename: Panzers, Rush for Berlin* oder *Sudden Strike*. Laut Ubisoft handelt es sich bei *Faces of War* um das eindrucksvollste Echtzeit-Strategiespiel in diesem Szenario, das es je gab. Größenwahn? Nun, dass die Optik rockt, ist Fakt. Auch dass Sie dank ausgefeilter Physik fast alles zerstören und manipulieren können, was in der Gegend herumsteht. Die Macher versprechen, dass die KI ihresgleichen sucht. Die Soldaten „führen nicht einfach nur Befehle aus, sondern denken darüber nach, wie eine Order am effektivsten und sichersten auszuführen ist", heißt es vonseiten des Herstellers. Tja, das haben schon viele von ihrem Spiel behauptet, nicht wahr? Deutschland, Russland, Amerika und Großbritannien mischen mit und natürlich dürfen Sie auf jeder dieser Seiten agieren. Neben der Einzelspieler-Kampagne messen sich bis zu 16 Hobby-Kommandanten in acht Mehrspieler-Modi. Ende August feuern Sie los. Ahmet Iscitürk

**Info: facesofwargame.de.ubi.com**

## Gesichter des Terrors!

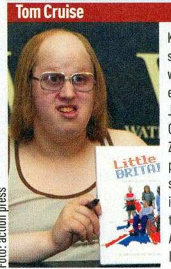
Der Krieg hat viele böse Visagen. Doch gilt auch für das Leben. Sehen Sie selbst!

### Snoop Doggy Dogg


Foto: action press

War früher ein Word-Dokument und hieß deshalb Snoop.doc. Er ist unansehnlich und feiert trotzdem heiße Partys mit tonnenweise willigen Miezen. Der Titel seines Hits *Drop it like it's hot* ist übrigens eine Metapher für flotten Stuhlgang. Das wiederum beweist, dass man mit Scheiße viel Geld verdienen kann!

### Tom Cruise


Foto: action press

Kaum zu glauben, aber so sah Tom Cruise als Kind wirklich aus. Verwirrt? Bei einem DDR-Urlaub im Jahre 1975 trafen die Cruises auf die Merkels. Zum Partnertausch zu prüde, entschloss man sich stattdessen, für immer die Kinder zu tauschen. Aus Tom wurde Angela und umgekehrt. Irgendwie einleuchtend.

### Brösel


Foto: action press

Der Erfinder der *Werner*-Comics heißt eigentlich Rötger Feldmann. In seinem früheren Leben hieß er Rötfeld Germann und war ein Brot. Weil er damals immer so bröselte, musste er sich verkrümeln und reiste fortan um den Globus. Die Vereinigung Brot für die Welt war geboren. Tipp: Töten Sie den Autor dieser Zeilen!

# DER HINTERM TEICH MOTZT

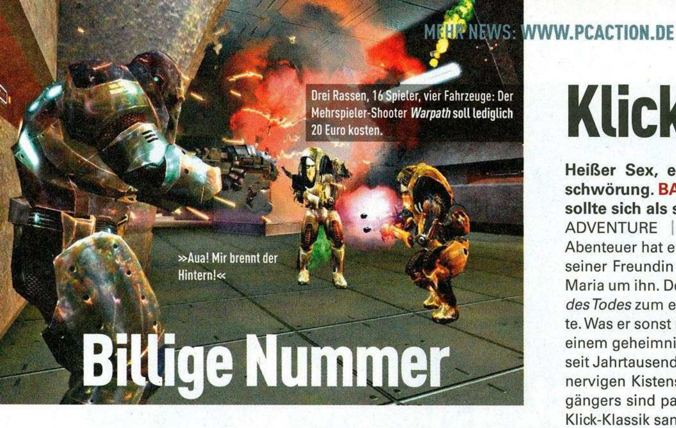
HEINRICH LENHARDT GEWINNT EINEM HAMMERHARTEN STUDIO-DEAL POSITIVES AB


»Vadder Abraham ist einer Metal-Band beigetreten.«

Mythic-Personal: mit Freibier aus der EA-Kantine gestärkt für die anstehende Schlacht gegen *World of Warcraft*.

## Wer traut sich?

Es ist das heißeste Wachstumssegment bei PC-Spielen und verspricht kontinuierlich fette Umsätze. Aber gleichzeitig ist es auch ein mit Programmcode-Kadavern übersäter Projekt-Friedhof, bei dem selbst gestandene Verleger kalte Füße kriegen. Die Rede ist vom Genre „MMOG", dem „Massively Multiplayer Online Game" – sprich: dauerhafte Spielwelt, in der sich massenhaft Menschen tummeln. Und dabei bevorzugt Monster beziehungsweise sich gegenseitig verhauen. Dieses Konzept funktioniert bei Blizzards Gelddruck-Maschine *World of Warcraft* so vorzüglich, dass man eigentlich mehr erfolgreiche Konkurrenz erwarten würde. Aber *WoWs* erdrückend hoher Marktanteil – begünstigt durch diverse Spielspaß-Rohrkrepierer bei der Konkurrenz – lässt Genre-Einsteiger fast automatisch bei Blizzards Bestseller landen, weil sich da häufig auch der Freundeskreis rumtreibt. Um das *WoW*-Monopol zu knacken, bedarf es wohl einer Mischung aus viel Genre-Know-how, Kreativität und prall gefüllter Entwicklungskosten-Kriegskasse. Also müsste der Software-Riese Electronic Arts etwa das Studio Mythic Entertainment (*Dark Age of Camelot*) mit Mann und Maus kaufen. Was ja jetzt tatsächlich geschehen ist. Dem Budget von Mythics nächstem MMOG *Warhammer Online* schadet diese Übernahme sicher nicht. Wenn durch die EA-Herrschaft ein größeres Augenmerk auf Grafik und Zugänglichkeit gelegt wird, dann umso besser. *World of Warcraft* braucht dringend anspornende Mainstream-Konkurrenz. Nur mit kühnen neuen Original-Spielwelten dürfte für „EA Mythic" erst einmal Schluss sein. Electronic Arts kaufte den Laden wohl nicht zuletzt, um MMOG-Ableger seiner Serien und Marken zu basteln. Was eine Strategie ist, die bei dieser *Warcraft*-Serie ja auch schon ganz gut funktioniert hat ...


Drei Rassen, 16 Spieler, vier Fahrzeuge: Der Mehrspieler-Shooter *Warpath* soll lediglich 20 Euro kosten.

»Aua! Mir brennt der Hintern!«

# Billige Nummer

***Unreal*-Mitentwickler Digital Extremes werkelt gerade am eigenen Mehrspieler-Shooter WARPATH. Das fertige Spiel kommt zum Dumpingpreis in den Handel.**

EGO-SHOOTER | Nachdem Ballerspäßchen *Pariah* die Erwartungen nicht erfüllen konnte, entwickeln die Kanadier Digital Extremes ihr zweites Eigenprodukt. In *Warpath* bekriegen sich drei Rassen mit etlichen Waffen. Bis zu 16 Teilnehmer schießen sich in vier Modi online oder im Netzwerk die virtuelle Rübe weg. Bisher bekannte Spielvarianten: Deathmatch und Capture the Flag. Auch vier Fahrzeuge sind dabei. Interessant: Der Titel soll im Handel für 20 Euro aufschlagen. Über die Qualität des Mehrspieler-Shooters können sich Interessierte anhand einer Demo mit drei Levels überzeugen. *Warpath* soll mit Erscheinen dieser PC ACTION-Ausgabe bereits erhältlich sein. Alexander Frank

**Info:** www.playwarpath.com

# Klicken ist geil!

**Heißer Sex, ein geheimnisvolles Artefakt und eine Verschwörung. BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES sollte sich als spannendes Adventure entpuppen.**

ADVENTURE | George Stobbart ist zurück. In seinem vierten Abenteuer hat er es gleich mit zwei heißen Fegern zu tun. Neben seiner Freundin Nina reißt sich auch die scharfe Blondine Anna Maria um ihn. Der Glückliche führt in *Baphomets Fluch: Der Engel des Todes* zum ersten Mal den Perlenstab durch die Juwelenpforte. Was er sonst noch macht? Verschwundene Mädels suchen und einem geheimnisvollen Artefakt mit mysteriösen Kräften und der seit Jahrtausenden vergessenen Substanz MFKZT nachjagen. Die nervigen Kistenschiebereien und die direkte Steuerung des Vorgängers sind passé. Im September erwartet Sie wieder Point-&-Klick-Klassik samt ausgefeilter Geschichte. Marc Brehme

**Info:** www.brokenswordtheangelofdeath.com


»Erfolgreich: Schürzenjäger.«

Bei Ihren Recherchen treiben Sie sich unter anderem auch in einem blutigen Schlachthaus herum.



# Über Berge und Taylor

**Auf der E3 sahnte SUPREME COMMANDER die Auszeichnung „Bestes Strategiespiel" ab. Kein Wunder, werkelt daran doch der *Total Annihilation*-Macher Chris Taylor.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | 1.700 Jahre in der Zukunft: Drei Parteien kloppen sich auf bis zu 6.400 Quadratkilometer großen Schlachtfeldern. Die gigantischen Areale bleiben jedoch überschaubar. Der Entwickler Gas Powered Games (*Dungeon Siege*-Reihe) verspricht eine intelligente Zoom-Funktion. Bei Kämpfen überlassen die Macher nichts dem zufallslastigen Schere-Stein-Papier-Prinzip. Die Physik-Engine berechnet jeden Schuss und den dabei entstehenden Schaden. So weichen Panzer sogar Raketen aus, indem sie schnell aus deren Flugbahn rollen oder sich hinter Umgebungsobjekten verschanzen. Ebenfalls realistisch: Schussbahn-Hindernisse wie Bäume segeln nach Beschuss physikalisch korrekt durch die Gegend. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Anfang 2007. Alexander Frank

**Info:** www.supremecommander.com


»Nehmen sich zu viele Freiheiten: freilaufende Hühner.«

Das Größenverhältnis zwischen Roboter-Läufern und gewöhnlichen Cyber-Einheiten wirkt realistisch.

# LIES MICH!

## Paraworld


»PC ACTION beweist: Contergan wirkt auch bei großen Tieren.«

**Echtzeit-Strategie** | Bald ist es soweit und Sunflowers' virtuelle Dinos überrollen die Spieleszene. Kurz vor Erscheinungstermin (15. September) stellten uns die Entwickler die neue Rasse der Erzdruiden vor und wir durften einen Blick auf die fast fertige Version werfen. Das durchdachte und spieltiefe Design dürfte sich aufgrund seiner einzigartigen Thematik als Volltreffer für das Genre herausstellen. Das merkt man auch schon daran, dass die NGL (Netzstatt Gaming League) großes Interesse an dem Titel hegt und es in die Turnierspiele aufgenommen hat. Damit verdrängt *Paraworld* den Klassiker *Warcraft 3*. Wenn das nicht ein eindeutiges Zeichen ist. (RW)

**Info: www.paraworld.com**

## Pro Evolution Soccer 6

**Sportspiel** | Helle Aufregung in der PC ACTION-Bude. Der nächste Teil unseres Lieblingsfußballspiels steht kurz vor der Vollendung. Wegen der gewohnt hohen Qualität hat sich sogar der brasilianische Stürmerstar Adriano bereit erklärt, dem Entwicklungsteam rund um Programmier-Ikone Shingo „Seabass" Takatsuka mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Mehr noch: Die Visage des bei der WM kläglich gescheiterten Herren ziert sogar die Packung von *Pro Evolution 6*. Auf der Games Convention in Leipzig stellt Konami die Xbox-360-Version vor – bestimmt ein Höhepunkt der Messe. Eins ist sicher: Der Trend geht klar in Richtung *Pro Evo 4*. Mit anderen Worten: Es fallen wieder mehr Tore und die Zeit der vielen peinlich vergebenen Großchancen ist vorbei. Außerdem hat Konami die Lizenz von Bayern München erworben. Somit tritt die Magath-Elf in Originalbesetzung in der Allianz-Arena an. *Pro Evo 6* erscheint im Herbst. (RW)

**Info: www.konami.de**

## My Worst Day WW2


»Campingplatz in Polen.«

**Ego-Shooter** | Einen spaßigen PC-Titel versprechen die Entwickler von MWD-Games. Eine etwas seltsame Aussage, schließlich spielt der Shooter im Zweiten Weltkrieg und legt den Fokus auf Scharfschützenkommandos. Im Unterschied zu den meisten Genrevertretern haben Sie in *My Worst Day WW2* völlig freie Hand. Sie befinden sich auf der norwegischen Insel Krykkja und sollen zwei große Kanonen der Deutschen sabotieren. Wie Sie das anstellen, bleibt Ihnen überlassen. Vertrieb und Erscheinungstermin stehen noch nicht fest. (RW)

**Info: www.mwdgames.com**

## Jetzt beim großen Zuxxez-Flipper-Wettbewerb anmelden!

**Action** | Ende Juli kommt *Dream Pinball 3D* in die Regale der Spieleläden. Zur Feier startet Entwickler Zuxxez ein großzügiges Gewinnspiel, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten: Besorgen Sie sich unter der unten angegebenen Adresse den Originaltisch *Two Worlds* und aktivieren Sie die Online-Registrierung. Jetzt zeigen Sie, dass Sie ein echter Flipper-König sind. Das lohnt sich, denn die Webseite zeigt die Highscores an. Dem Besten winken 10.000 US-Dollar Preisgeld. Außerdem gibt es Software-Pakete und Grafikkarten zu gewinnen. (RW)

**Info: www.dream-pinball.com**


Die neuen Bilder zu *Armed Assault* sind nicht besonders spektakulär. Am starken, realistischen Spielverlauf ändert dies aber nichts!

»Schlampige Putzfrauen bei der Bundeswehr: Auf dem Truck sind noch lauter Flecken.«

# Geburtstagspartie

***Operation Flashpoint*** **feiert Jubiläum! Als Geschenk verteilte Bohemia Interactive neue Bilder zum Nachfolger ARMED ASSAULT.**

EGO-SHOOTER | Für die tschechische Entwicklerschmiede Bohemia Interactive und viele Spieler war der 22. Juni 2001 ein bedeutsames Datum. Vertrieb Codemasters veröffentlichte an diesem Tag den überrealistischen Shooter-Meilenstein *Operation Flashpoint*. „Wir hatten damals keine Ahnung, wie unsere Geschichte verläuft. Und nun blicken wir auf eine fünfjährige Reise zurück", erklärt Marek Spanel, Mitbegründer von Bohemia Interactive. Da mit *Armed Assault* (Veröffentlichung: drittes Quartal) endlich ein Nachfolger des tschechischen Meisterwerks in den Startlöchern steht, rückten die Macher auf ihrer offiziellen Webseite sechs neue Bilder heraus. „Seit der Veröffentlichung von *Operation Flashpoint* haben sich viele Dinge verändert und die Technik hat einen großen Sprung nach vorn gemacht. In *Armed Assault* benutzen wir Methoden, von denen wir bei der Entwicklung von *Operation Flashpoint* nicht mal geträumt haben, wie zum Beispiel Grafik-Shader oder Datenströme im Hintergrund. Was sich aber nie geändert hat, ist unsere Leidenschaft, einzigartige und innovative Spiele zu erschaffen", philosophiert Ondrej Spanel, leitender Programmierer von *Operation Flashpoint* und *Armed Assault*. Gratulation! Lukasz Ciszewski

**Info: www.armedassault.com**

# Alles wird Glut!

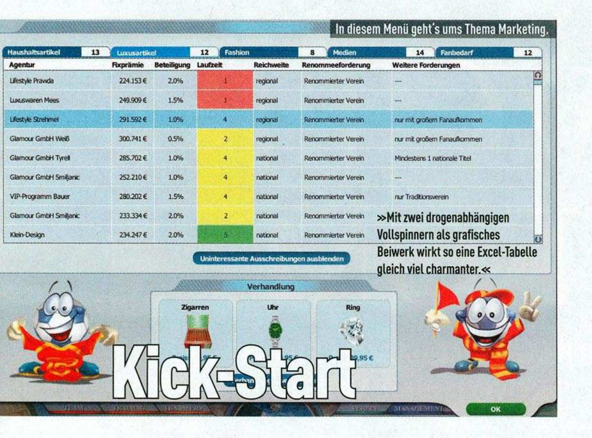

»Wettbrennen: Der Roboter hat gewonnen.«

In der Ego-Perspektive rennen Sie Seite an Seite mit Ihren Soldaten herum und feuern auf die Gegner.

**In MAELSTROM kommen Strategen ganz schön ins Schwitzen. Auf der zerstörten Erde retten Sie die Menschheit vor Außerirdischen und dem Verdursten.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die virtuelle Menschheit hat es schon schwer. Ständig steht sie vor der Ausrottung durch Außerirdische und muss zahllose Desaster überleben. In *Maelstrom* von KD Labs und Massive Black sieht die Zukunft für die Homo sapiens ebenfalls alles andere als rosig aus. Nach einer globalen Katastrophe kloppen sich drei Fraktionen in den zerstörten Städten um die letzten Wasserreserven. Die drei Parteien Remnants, Ascension und die außerirdischen Hai-Genti gehen dabei nicht gerade zimperlich miteinander um. Im Verlauf der spektakulären 3D-Schlachten legen Sie buchstäblich alles in Schutt und Asche. Für eine spannende Geschichte sorgt dabei der Drehbuch-Autor James Swallow, der schon Episoden der Fernsehserie *Star Trek: Voyager* schrieb. Auf den neuen Screenshots sehen Sie das besondere Schmankerl des Spiels. Sie schalten hin und wieder aus der taktischen Vogelperspektive direkt in eine Ihrer Einheiten und ballern sich wie in einem Ego-Shooter durch die Horden an Gegner. Mit etwas Glück lesen Sie den Test bereits in der kommenden Ausgabe, denn das angepeilte Veröffentlichungsdatum lautet Ende September. Andreas Bertits

**Info: www.codemasters.com/maelstrom**



In diesem Menü geht's ums Thema Marketing.

>>Mit zwei drogenabhängigen Vollspinnern als grafisches Beiwerk wirkt so eine Excel-Tabelle gleich viel charmanter.<<

# Kick-Start

**Wer trotz Fußball-WM immer noch nicht genug vom runden Leder hat, wartet auf den 11. August und ANSTOSS 2007.**

SPORTMANAGER | Die deutsche Mannschaft hat im Halbfinale kläglich versagt und durfte zum Abschluss nur noch beim unwichtigsten Spiel einer WM überhaupt antreten, in der Partie um Platz drei – beim Match um die goldene Ananas. Schon klar, das darf man nicht schreiben, weil sich dann wieder Fans das Leben nehmen. Aber ist doch wahr, Mensch! Wer jedenfalls auf einen Verlierer-Titel wie „Weltmeister der Herzen" pfeift und beweisen will, dass er ein besserer Manager und Trainer ist als Uli Hoeneß und Klinsi zusammen, freut sich auf den 11. August. Da erscheint *Anstoss 2007*. Hierbei handelt es sich laut Hersteller um eine „aufwändige Neuentwicklung" zur beliebten Serie, also kein „bloßes Update". Gleichzeitig ist *Anstoss 2007* eine Sonderedition. Denn in dem Paket finden sich anlässlich des 15. Geburtstags der Reihe die Klassiker *Anstoss 2 Gold*, *Anstoss 3*, *Anstoss Action* und *Anstoss 4 Edition 03/04*. Harald Fränkel

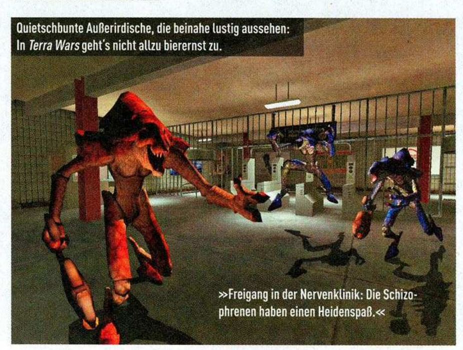
**Info: www.ascaron.com**

# Who the fuck is Alien?

**Der Terror in der Welt endet nie. Volksmusik etwa ist immer noch erlaubt. Und in TERRA WARS mucken wieder Aliens auf.**

ACTION | Uneingeladenen Außerirdischen, die die Weltherrschaft an sich reißen wollen, kräftig in die Weichteile zu treten, macht immer wieder Spaß – was momentan auch *Prey* (Test ab Seite 82) beweist. In *Terra Wars: New York Invasion* geht's ebenfalls gegen Aliens und um die Wurst, und zwar in der Rolle eines gewissen John Armstrong. Herumschlagen darf sich dieser mit diversen Gattungen, die jeweils unterschiedliche Kampftaktiken an den Tag legen. Da ist es natürlich fein, dass Ihre Waffen mit einem Upgrade-System verbesserbar sind. Das Spiel bietet auch einen Mehrspieler-Modus. Unter anderem dürfen Sie dabei E.T.s bucklige Verwandtschaft kooperativ abmurksen. *Terra Wars* ist in Nordamerika bereits erschienen, ob es nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt. Auf www.terrawars.net steht allerdings eine Vier-Level-Demo zum Download bereit. Bei Gefallen wenden Sie sich an einen Importhändler. Harald Fränkel

**Info: www.terrawars.net**


Quietschbunte Außerirdische, die beinahe lustig aussehen: In *Terra Wars* geht's nicht allzu bierernst zu.

>>Freigang in der Nervenklinik: Die Schizophrenen haben einen Heidenspaß.<<




# Schätze, die sind gut!

Gleich drei der begehrten Collector's Editions von *Rush for Berlin* spendiert Deep Silver. Neben dem Spiel sind eine Metallstatue, die Soundtrack-CD, ein Artbook, ein Poster und ein Kartenspiel enthalten. Als besonderes Geschenk legt Deep Silver jeweils noch ein rares T-Shirt bei. Außerdem gibt es drei DVD-Pakete zu gewinnen, die Serien-Fans zum Jubeln bringen. Sie möchten mitmachen? Einfach die Frage oben rechts beantworten!

**Wie heißt die Firma namens Deep Silver?**
A) Deep Silver
B) Keine Ahnung
C) You treat me like an Animal

**3x *RUSH FOR BERLIN* COLLECTOR'S EDITION** plus T-Shirt

**1x *CATWEAZLE*-DVD-PAKET** bestehend aus den ersten beiden Staffeln.

**1x *THE KING OF QUEENS*-DVD-PAKET** bestehend aus den ersten drei Staffeln.

**1x *FÜR ALLE FÄLLE FITZ*-DVD-PAKET** bestehend aus den ersten beiden Staffeln.

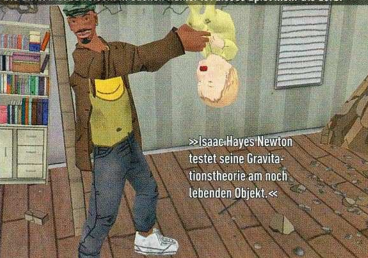
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 19. August 2006.





Grüne Wölkchen sind ein Indiz dafür, dass eine Person zombifiziert wurde.

»Die bescheuerten Afro-Perücken der Brasilien-Fans gehen uns auf die Nüsse. Dafür müssen sie sterben!«



Die Untertitel beweisen: In Sachen Humor ist dieses Spiel mehr als derb.

»Isaac Hayes Newton testet seine Gravitationstheorie am noch lebenden Objekt.«

»Spontane Entbindung: Paris Hilton.«

# Der hat seine Tage!

**In American McGees BAD DAY L.A. durchsteht Hauptdarsteller Anthony die schlimmsten Tage seines Lebens, was für Sie wiederum viele vergnügliche Stunden verspricht.**

ACTION-ADVENTURE | Hurra, wir haben American McGees *Bad Day L.A.* gespielt! Hauptdarsteller Anthony hat viel mit uns PC ACTION-Redakteuren gemein. Er verlor jegliche Achtung vor sich selbst und seinen Mitmenschen. Armut und Isolation sind seine ständigen Begleiter. Als ob das noch nicht genügt, versinkt seine Heimat Los Angeles auch noch im totalen Chaos: Terroristen, Zombies und Naturkatastrophen suchen die Metropole heim. Dem Zyniker Anthony bleibt nichts anderes übrig, als die Rettung selbst in die Hand zu nehmen – weil es eben kein anderer tut. In der uns vorliegenden Vorab-Version gestaltete sich diese Aufgabe als extrem lustige Angelegenheit. Sie steuern Anthony aus der Verfolgerperspektive, Spielfiguren und Umgebung sind in Comic-Optik gehalten. Mutanten und Anarchos plätten, brennende Menschen mit dem Feuerlöscher erlösen, Verwundete heilen und was man als Held noch so macht, erledigen Sie mit links. Der Grafikstil erinnert uns an *Tim & Struppi*, wobei die Helden unserer Kindheit nie von kotzenden Zombies und Kettensägen-Psychos attackiert wurden. Schwarzer Humor, derbe Sprache, überdrehte Gewalt treffen unseren Geschmack. Ende August kommt's raus! Ahmet Iscitürk

**Info:** **www.enlight.com/bdla**

# LIES MICH!

## Ankh: Herz des Osiris


»Von Bohlen an die Kette gelegt: Tobias Regner.«

**Adventure** | Mit *Herz des Osiris* stürzen sich knobelwillige Abenteurer im Herbst in die Fortsetzung des preisgekrönten Comic-Adventures *Ankh* von Deck 13. Nach drei Wochen stürmischer Beziehung hat Held Assil nicht nur Stress mit seiner Flamme Thara, sondern erfährt auch, dass er einen Krieg der Götter verhindern soll. Bösewicht Osiris versucht, sein verstecktes Herz zu finden, um erneut die Welt der Lebenden zu nerven. Diesmal stolpern Sie nicht nur als Assil und Thara, sondern auch als Pharao durch alte und neue Schauplätze. Übrigens: Im August kommt für 20 Euro eine Special Edition von *Ankh* mit vielen Extras in den Handel. Zuschlagen! (MB)

**Info:** www.ankh-game.de

## Grotesque: Heroes Hunted


»Der Osterhase wollte ihnen gratis die Eier färben.«

**Rollenspiel** | Manchen Leute ist nichts heilig. Das deutsche Rollenspiel *Grotesque: Heroes Hunted* veräppelt Spiele und Filme. So treffen Sie etwa auf die parodierten riesigen Statuen des ersten *Herr der Ringe*-Teils und andere „geborgte" Charaktere, die sich eben nur etwas anders benehmen als gewohnt. Der Rollenspielkern ist mit Adventure-Elementen im Stil von *Monkey Island* garniert und am 30. Dezember 2006 fertig angerichtet. Dann stolpern Sie in einer schicken 3D-Welt über Nichtspielercharaktere „mit individueller Persönlichkeit und eigenem Tagesablauf" und können sich sogar virtuell verloben – wenn Sie Ihrer Angebeteten erfolgreich den Hof machen. Hoffen wir, dass Entwickler Silent Dreams den Spagat zwischen ernsthaftem Rollenspiel und Parodie hinbekommt. (MB)

**Info:** www.grotesque-game.de

## Trackmania United

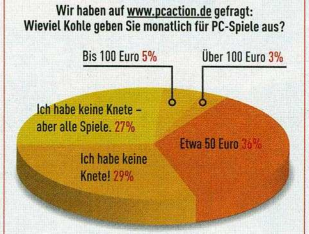
»Routenplaner wählen immer die einfachste Strecke.«

**Rennspiel** | *Trackmania* geht in die nächste Runde. Laut Entwickler Nadeo soll *Trackmania United* die Inhalte der Vorgänger *Trackmania, Sunrise* und *Nations* kombinieren und erweitern. Durch Einladungen zu kommenden Wettbewerben wissen Sie immer, wann und wo die Luzi abgeht. Einzel- und Mehrspieler-Modus sind kräftig aufgebohrt. Außerdem dürfen Sie Spielern auf den Sack hauen, wenn Ihnen deren selbst gebastelte Strecken nicht passen – Bewertungsfunktion und eigenes Netzwerk zum Verteilen der Strecken sei Dank! So wollen die Entwickler „eine eigene *Trackmania*-Welt" schaffen. Wann Sie mit *United* Gas geben dürfen, steht noch nicht fest. (MB)

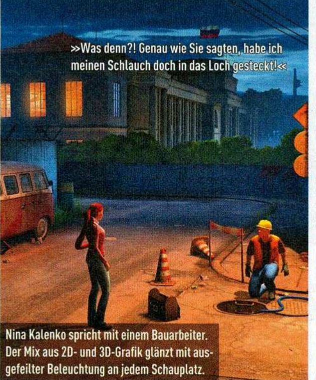
**Info:** www.trackmaniaunited.com

## SPRICH DICH AUS!

**Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wieviel Kohle geben Sie monatlich für PC-Spiele aus?**




# Aktenzeichen XY ungelöst



Nina Kalenko spricht mit einem Bauarbeiter. Der Mix aus 2D- und 3D-Grafik glänzt mit ausgefeilter Beleuchtung an jedem Schauplatz.

**Atomexplosion? Ufo? Oder Meteorit? Im Adventure GEHEIMAKTE TUNGUSKA lösen Sie das Geheimnis eines realen Mysteriums.**

ADVENTURE | 1908 rumste es in der sibirischen Tunguska-Region. Was den Kracher in der Größenordnung von 2.000 Hiroshima-Bomben auslöste, ist bis heute ein Rätsel. Im klassischen Point&Klick-Adventure *Geheimakte Tunguska* von Animation Arts und Fusionsphere Systems jagen Sie ab 1. September 2006 Ihre Hauptcharaktere Nina und Max um den Globus. In Berlin, Moskau, Kuba, China und sogar der Antarktis aktivieren Sie Ihr grauen Zellen bei anspruchsvollen Rätseln. Wir sabberten ob der bereits in unserer Vorab-Version von Deep Silver sehr detaillierten Grafik schon mal auf die Tastatur. Ebenfalls spitze: die innovative Steuerung, Rätselhilfen und gelungene Laberei durch die deutschen Synchronstimmen von Angelina Jolie und Mark Wahlberg. Marc Brehme

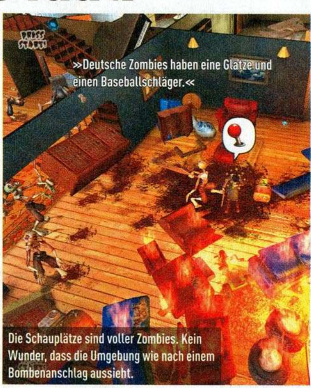
**Info:** www.tunguska-game.de

# Da ist doch was faul!

**In MONSTER MADNESS von Immersion Software treten Sie nächstes Jahr einigen lebenden Untoten kräftig in den faulen Hintern.**

ACTION | Zombies sind auf der Party! Nein, keine Alkoholleichen. Vielmehr platzen Untote mitten in die Fete von vier Teenagern rein. Und da man ohnehin nach jeder Feier aufräumen muss, fangen die Kids gleich damit an. Sie ballern sich durch fünf Kleinstädte und säubern Einkaufszentren und Schulgebäude von den Hirnfressern. Auf der Putztour sammeln Sie allerlei Waffen-Aufrüstungen und kombinieren sie zu gewaltigen Wummen. Oder Sie krempeln Fahrzeuge zu rollenden Totmachern um und plätten damit das blutrünstige Pack. Die Hatz spielt sich aus der Iso-Ansicht und lässt sich übers Netzwerk oder Internet auf vier Zombiejäger ausweiten. Im ersten Quartal 2007 geht die Ballerei los. Alexander Frank

**Info:** www.monster-madness.com



Die Schauplätze sind voller Zombies. Kein Wunder, dass die Umgebung wie nach einem Bombenanschlag aussieht.

# Ab ins Monster House

SONY PICTURES RELEASING



**EIN WOCHENENDTRIP**
Gewinnen Sie einen Aufenthalt in Leipzig samt Besuch der Games Convention vom 25.bis 27. August für zwei Personen. Sie übernachten im komfortablen Doppelzimmer im modernen Hotel Mercure Leipzig. Und Frühstück gibt's auch!

**Wie heißt der neue Streifen von Sony Pictures?**
A) Tokio Hotel
B) Monster House
C) Freuden-Tempel



**5x FAN-PAKET** Bestehend aus topmodernem T-Shirt und megapraktischer Mini-Taschenlampe im *Monster House*-Design.



Am 24. August kommt der Animationsfilm *Monster House* bundesweit in die Kinos. Und weil das Thema so gut zu PC ACTION passt, veranstalten wir gemeinsam mit Sony Pictures ein tolles Gewinnspiel. Als Produzenten des knallbunten Gruselstreifens fungieren keine Geringeren als Steven Spielberg und Robert Zemeckies (*Zurück in die Zukunft*). Also, Termin vormerken und ab ins Kino. Und jetzt lösen Sie unsere tolle Preisfrage!

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 19. August 2006.








Portale verändern alles. Erlebe zum ersten Mal, wie sich die Realität in einer Portal-welt verbiegt. Prey setzt neue Standards, die deine Sinne vollkommen umkrempeln.

Vielseitige Gameplay-Innovationen der Entwickler, die dir die „Bullet Time“ bescherten, inklusive Death Walk (Sterben ist nicht länger ein Ärgernis… es macht Spaß!) und Spirit Walk (verlasse den Körper für Erkundungen, Hinterhalte und zum Lösen von bewusstseinsverändernden Rätseln)!

Aliens haben Tommys Welt auf den Kopf gestellt…

…jetzt dreht er den Spieß um.

Lebende Waffen, ein treuer Begleiter, Fahrzeuge, gigantische Umgebungen, unvergessliche Momente, die für offene Münder sorgen, eine Story über Vergeltung und Schicksal und ein 3-stündiger, epischer Soundtrack von Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars) machen Prey zu einem der besten Shooter des Jahres.

Stell dir einen Ort vor, an dem die Schwerkraft nicht immer nach unten zieht! Man kann sie kontrollieren, verändern, umdrehen und sogar um kleine Planetoiden wickeln. Träumst du davon, an Wänden und Decken zu laufen? Bist du dieser neuen Herausforderung gewachsen?

# PREY

„Endlich ein Shooter mit Hirn!“ – GameStar

„Technisch und spielerisch erwartet uns mit Prey ein ausgearbeitetes Highlight!“ – Offizielles Xbox-Magazin

„Atemberaubend!“ „Das Spiel rockt die Hütte“ – PC Action





www.2kgames.de/prey



# Darauf wartest du!

**Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.**

## 1. Gothic 3




In einem Wald kämpft der namenlose Held gegen einen gefährlichen Troll.

>>Freut sich auf sein Comeback: George Foreman.<<

1 ■ (1)

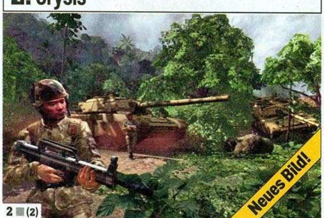
**Um was geht es?**
Jetzt mal ganz ehrlich, das wissen Sie doch längst, oder? Im Lande Myrtana dürfen Sie als namenloser Held nun zum dritten Mal ordentlich austeilen. Irgendjemand hat die Magie verlegt – als mittelalterlicher Weltenretter machen Sie sich natürlich umgehend auf die Suche.

**Warum brauchst du es?**
Die ersten Screenshots von *Gothic 3* sahen ja nicht gerade spannend aus. Zumal *Oblivion* kürzlich die Messlatte auf bisher ungeahnte Höhen legte. Langsam kommt Piranha Bytes aber in Fahrt. Jedes neue Bild aus Myrtana übertrifft seinen Vorgänger. *Gothic 3* sollte sich also auch als Grafikkracher entpuppen.

**Was gibt es Neues?**
An *Gothic 3* erfreuen Sie sich nicht nur am heimischen PC. Mit der kürzlich angekündigten Promo-Tour von Herausgeber Jowood erwachen die Mittelalter-Spektakel *Gothic 3* und *Die Gilde 2* zu echtem Leben. Mehr Informationen sowie Tourdaten gibt es auf der offiziellen Seite: http://mittelalter.jowood.com.

| 1 ■ (1) | Genre | Rollenspiel | Hersteller | Piranha Bytes | Erscheint | September 2006 |
|---|---|---|---|---|---|---|

## 2. Crysis




2 ■ (2)

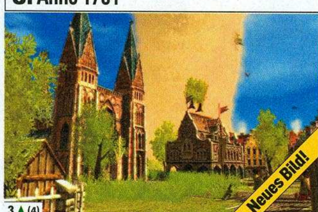
**Um was geht es?**
Ein Asteroid kracht auf die Inselgruppe Spratly Islands runter. Amis und Nordkoreaner möchten beide damit spielen, als plötzlich ein riesiges Alien-Raumschiff auftaucht und die Kacke im Dschungel dampfen lässt.

**Warum brauchst du es?**
Wie jeden Monat steht auch heute hier der ausschlaggebende Grund um *Crysis* zu kaufen: die Wahnsinns-Grafik.

**Was gibt es Neues?**
Auf www.gametrailers.com finden Sie einige neue HD-Videos, die mehr zum Spielerlebnis von *Crysis* verraten. Vor allem das Video im brennenden Schiff macht Lust auf das Endprodukt.

| Genre | Ego-Shooter | Hersteller | Crytek | Erscheint | Winter 2006 |
|---|---|---|---|---|---|

## 3. Anno 1701




3 ▲ (4)

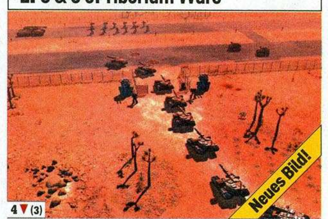
**Um was geht es?**
Sind Sie reif für die Insel? Gut, denn dort wartet jede Menge Arbeit, schließlich wollen Sie Ihr Eiland zur gigantischen Metropole ausbauen.

**Warum brauchst du es?**
Fans der *Anno*-Reihe kommen sowieso nicht an *Anno 1701* vorbei, alle anderen lassen sich von Knuddel-Grafik und neuen Ideen verführen.

**Was gibt es Neues?**
Bewerben Sie sich als Beta-Tester! Wie es geht, erfahren Sie auf der Homepage unserer Schwesterzeitschrift www.pcgames.de oder beim Verleger Sunflowers www.sunflowers.de.

| Genre | Aufbau-Strategie | Hersteller | Related Design | Erscheint | Oktober 2006 |
|---|---|---|---|---|---|

## 4. C & C 3: Tiberium Wars




4 ▼ (3)

**Um was geht es?**
Was lange währt, wird endlich gut. Nicht so die Streitigkeiten zwischen GDI und NOD, die mit *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* in eine neue Runde gehen.

**Warum brauchst du es?**
Für ausgefuchste Strategen war *Command & Conquer* schon immer ein Muss. Das ändert sich auch mit dem dritten Teil der Serie nicht.

**Was gibt es Neues?**
Auch wenn im Internet derartige Gerüchte kursieren – Entwickler-Legende Louis Castle hat nicht bestätigt, dass *C&C 3* auf der Xbox 360 erscheint. Er hat es aber auch nicht verneint ...

| Genre | Echtzeit-Strategie | Hersteller | EA L.A. | Erscheint | 2007 |
|---|---|---|---|---|---|

### 5. Battlefield 2142




**Um was geht es?**
Während einer Eiszeit im 22. Jahrhundert kloppt sich die Panasiatische Koalition mit der Europäischen Union. Warum? Es geht mal wieder um die Weltherrschaft.

**Warum brauchst du es?**
*Battlefield 2* feierte Riesenerfolge als realistischer Mehrspieler-Shooter. Wer es lieber futuristisch mag, greift hier zu.

**Was gibt es Neues?**
*BF2142* soll voraussichtlich im August als öffentliche Beta für jedermann spielbar sein.

| 5 ▲ (7) | | Genre | Mehrspieler-Shooter |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Digital Illusion | Erscheint | 19. Oktober 2006 |

### 6. Hellgate: London

**Um was geht es?**
In London tut sich die Hölle auf und spuckt jede Menge widerliche Kreaturen aus. Es besteht dringender Bedarf an Aufräumkräften!

**Warum brauchst du es?**
*Hellgate: London* verhilft dem klassischen Hack&Slay-Spielprinzip zu neuem Glanz. Das behaupten wir einfach mal so!

**Was gibt es Neues?**
Der Entwickler Flagship Studios braucht Verstärkung. Wer sich berufen fühlt, sollte mal auf www.hellgatelondon.com vorbeischauen.

| 6 ▼ (5) | | Genre | Action-Rollenspiel |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Flagship Studios | Erscheint | 2006 |

### 7. Need for Speed: Carbon




**Um was geht es?**
Straßenbanden fechten die Herrschaft ihrer Bezirke mit illegalen Autorennen aus. Immens wichtig: Die Karren müssen scharf aussehen.

**Warum brauchst du es?**
*Need for Speed: Carbon* tritt in die „gepimpten" Fußstapfen seiner Vorgänger. Wer auf getunte Schleudern steht, kommt nicht daran vorbei.

**Was gibt es Neues?**
Mittels patentierter Autosculpt-Technik motzen Tuning-Freaks mehr denn je auf. Noch krassere Schlitten sind also garantiert. Mehr auf Seite 10.

| 7 ▲ (17) | | Genre | Rennspiel |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Electronic Arts | Erscheint | November 2006 |

### 8. Unreal Tournament 2007

**Um was geht es?**
Storymäßig hat *Unreal Tournament* noch nie brilliert, auch der neueste Sprößling legt den Schwerpunkt auf solides Mehrspieler-Gemetzel.

**Warum brauchst du es?**
Klopf, klopf, jemand zu Hause? Muss man diese Frage wirklich noch beantworten? *Unreal Tournament*!

**Was gibt es Neues?**
Auch Epic Games hat noch ein paar Stellen zu vergeben. Interessenten machen sich unter www.epicgames.com/epic_jobs.html schlau.

| 8 ▼ (6) | | Genre | Mehrspieler-Shooter |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Epic Games | Erscheint | 1. Quartal 2007 |



### 9. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl




**Um was geht es?**
Sie machen Jagd auf alles, was der zweite Reaktorunfall in Tschernobyl an Mutanten hervorgebracht hat.

**Warum brauchst du es?**
Erstens sind Mutanten fast genauso lustig wie Zombies und zweitens hatte GSC wirklich lange genug Zeit, ein echt gutes Spiel zu kreieren.

**Was gibt es Neues?**
Die aufgewühlte Fangemeinde von *S.T.A.L.K.E.R.* dürfte sich angesichts des offiziell bestätigten Erscheinungstermins nun wieder beruhigen.

| 9 ▼ (8) | | Genre | Ego-Shooter |
|---|---|---|---|
| Hersteller | GSC Gameworld | Erscheint | 1. Quartal 2007 |

### 10. Splinter Cell: Double Agent




**Um was geht es?**
Als Doppelagent Sam Fisher machen Sie sich auf, die Welt zu retten. Oder zumindest Amerika von Terroristen zu befreien.

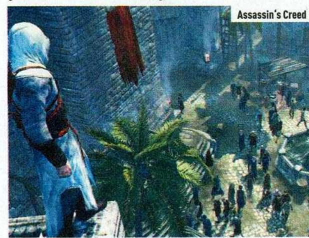
**Warum brauchst du es?**
Erstmals in der Spielgeschichte ziehen Sie als Doppelagent gegen eine Terrorzelle ins Feld. So einen epischen Moment dürfen Sie sich doch nicht entgehen lassen.

**Was gibt es Neues?**
Viel versprechende Online- und Mehrspieler-konzepte sollen für langen Spielspaß sorgen.

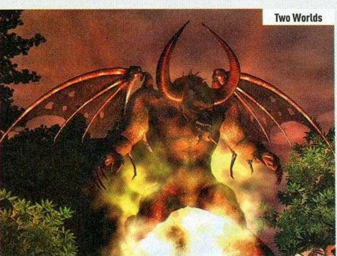
| 10 ▲ (11) | | Genre | Taktik-Shooter |
|---|---|---|---|
| Hersteller | Ubisoft | Erscheint | September 2006 |

## Du fehlst mir!

Die Chancen stehen nicht schlecht, dass das unglaublich genial aussehende *Assassin's Creed* nicht allein für die Playstation 3 erscheint. Auch Xbox360- und PC-Besitzer könnten in den Genuss des neuesten Sprosses der *Prince of Persia*-Macher kommen. Warum es das Spiel nicht in unsere Charts geschafft hat, wissen wir auch nicht. Offenbar ist Ihnen noch nicht bewusst, was für ein potenzieller Kracher uns hier erwartet. Als Meuchelmörder Altair schnetzeln Sie sich durch das Heilige Land des Jahres 1191 nach Christus. Mit ausgefallenen Kampfmanövern sorgen Sie dafür, dass das Gute siegt. Das Besondere am Spiel: Im Gegensatz zu Kollege *Prince of Persia* folgen Sie keinem engen Pfad, sondern agieren in großen Gebieten, die mehrere Wege zum Ziel bereithalten.


Assassin's Creed

## Auf der Lauer


Two Worlds

Wenn Sie *The Elder Scrolls 4: Oblivion* schon in- und auswendig kennen, dürstet es Sie sicher nach neuem Rollenspielfutter. Die polnischen Entwickler Reality Pump (*Earth 2160*) werkeln derzeit an einem Genre-Vertreter, der mehr auf der Pfanne haben könnte, als man vielleicht denkt. *Two Worlds* sieht nicht nur atemberaubend aus, es soll das Genre auch durch viele Feinheiten auffrischen. Vor allem auf das Kampfsystem legen die Entwickler ihr Augenmerk, das besonders actionreich in Szene gesetzt sein soll. Aber auch an der Spieltiefe schraubt Reality Pump. Jede Aktion hat spürbare Konsequenzen. Die Interaktion mit der Welt soll ebenfalls nicht zu kurz kommen. Ein echter Geheimtipp rollt an.

## Die Plätze 11 - 40

| Platz | Vormonat | Spiel / Genre | Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin |
|---|---|---|---|
| 11 ▼ | (10) | Alan Wake<br>Action-Adventure | Remedy<br>2006 |
| 12 ■ | (12) | F.E.A.R.: Extraction Point<br>Ego-Shooter | Timegate Studios<br>Herbst 2006 |
| 13 ▲ | (14) | Dark Messiah of Might and Magic<br>Action-Rollenspiel | Arkane Studios<br>September 2006 |
| 14 ▼ | (13) | Neverwinter Nights 2<br>Rollenspiel | Obsidian Entertainment<br>3. Quartal 2006 |
| 15 ▼ | (9) | World of Warcraft: The Burning Crusade<br>Online-Rollenspiel | Blizzard<br>4. Quartal 2006 |
| 16 ■ | (16) | Das Schwarze Auge 4: Drakensang<br>Rollenspiel | Radon Labs<br>4. Quartal 2007 |
| 17 ▲ | (22) | Star Trek: Legacy<br>Weltraum-Action | Mad Doc Software<br>September 2006 |
| 18 ▲ | (26) | Bioshock<br>Action | Irrational Games<br>2007 |
| 19 ■ | (19) | Sacred 2<br>Action-Rollenspiel | Ascaron<br>3. Quartal 2006 |
| 20 ▲ | (27) | Pro Evolution Soccer 6<br>Sportspiel | Konami<br>November 2006 |
| 21 ▲ | (32) | GTR 2<br>Rennspiel | Simbin<br>3. Quartal 2006 |
| 22 ▼ | (20) | Duke Nukem Forever<br>Ego-Shooter | 3D Realms<br>Winter 2666 |
| 23 ▲ | (24) | Age of Empires 3: The Warchiefs<br>Aufbau-Strategie | Ensemble Studios<br>4. Quartal 2006 |
| 24 ▲ | (NEU) | Runaway 2<br>Adventure | Pendulo Studios<br>September 2006 |
| 25 ■ | (25) | Brothers in Arms: Hell's Highway<br>Taktik-Shooter | Gearbox Software<br>4. Quartal 2006 |
| 26 ▲ | (NEU) | Paraworld<br>Echtzeit-Strategie | SEK.ost<br>September 2006 |
| 27 ▼ | (21) | Fallout 3<br>Rollenspiel | Bethesda Softworks<br>2007 |
| 28 ▼ | (15) | Die Siedler 2: Die nächste Generation<br>Aufbau-Strategie | Blue Byte<br>4. Quartal 2006 |
| 29 ▼ | (23) | Medal of Honor: Airborne<br>Ego-Shooter | Electronic Arts L.A.<br>1. Quartal 2007 |
| 30 ▲ | (NEU) | John Woo's Stranglehold<br>Action | Tiger Hill Entertainment<br>4. Quartal 2006 |
| 31 ▲ | (39) | Two Worlds<br>Action-Rollenspiel | Reality Pump Studios<br>September 2006 |
| 32 ▼ | (18) | Die Gilde 2<br>Aufbau-Strategie | 4 Head Studios<br>3. Quartal 2006 |
| 33 ▼ | (28) | Der Herr der Ringe Online<br>Online-Rollenspiel | Turbine Entertainment<br>4. Quartal 2006 |
| 34 ▲ | (37) | Medieval 2: Total War<br>Echtzeit-Strategie | Creative Assembly<br>4. Quartal 2006 |
| 35 ▲ | (NEU) | Spore<br>Aufbau-Strategie | Maxis<br>Mai 2007 |
| 36 ▲ | (NEU) | Rainbow Six: Vegas<br>Taktik-Shooter | Ubisoft Montreal<br>4. Quartal 2006 |
| 37 ▲ | (NEU) | Enemy Territory: Quake Wars<br>Mehrspieler-Shooter | Splash Damage<br>4. Quartal 2006 |
| 38 ▲ | (NEU) | Halo 2<br>Ego-Shooter | Bungie Studios<br>2006 |
| 39 ▲ | (NEU) | Guild Wars: Kapitel 3<br>Online-Rollenspiel | Arenanet<br>Oktober 2006 |
| 40 ▼ | (30) | Warhammer Online: Age of Reckoning<br>Online-Rollenspiel | Mythic Entertainment<br>4. Quartal 2007 |

# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## Hardware-Gewinnspiel

SEITE 21

Jetzt geht's ab. Mit ein wenig Glück können Sie bei unserem tollen Gewinnspiel Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro abstauben. Diesmal gibt es klasse Sachen wie Netzteile, Profi-Mäuse, High-End-Gehäuse und leistungsstarke Festplatten. Lassen Sie sich das nicht entgehen und machen Sie mit. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 21 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 79" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 79 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-9-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

## Koch-Media-Gewinnspiel

SEITE 14

Koch Media garantiert Ihnen gute Unterhaltung. Neben drei edlen Collector's Editionen von *Rush for Berlin*, denen Metallstatue, Kartenspiel, Artbook, CD und Poster beiliegen, gibt es drei DVD-Pakete zu gewinnen: Die Abenteuer des guten alten *Catweazle*, *The King of Queens* und *Für alle Fälle Fitz*. Genau das Richtige für fröhliche Sommerabende zu Hause in der dunklen Bude. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, sendet eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 80" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (pca 80 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Koch Media", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

## Kinofilm: Monster House

SEITE 16

Am 24. August kommt Sony Pictures' neuer Animationsfilm *Monster House* in die deutschen Kinos. Die prominenten Produzenten Steven Spielberg und Robert Zemeckies sind Garanten für ein großes Leinwandvergnügen. Als Hauptgewinn winkt eine Reise zur Games Convention in Leipzig. Es lohnt sich also! Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 81" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 81 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Monster House", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.






WOCHENENDTRIPP FÜR ZWEI PERSONEN ZUR GAMES CONVENTION

## Ballistix Tracer: Speichermodule

SEITE 144

Wenn Ihr Speicher zu klein ist, sollten Sie unbedingt weiterlesen. Nein, wir meinen nicht Ihren Dachboden, sondern die Dinger in Ihrem Rechner. Die Module von Ballistix Tracer bestechen durch ihre guten Latenzzeiten und machen Ihren Rechner zum Geschoss. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 144 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 82" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 82 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Ballistix", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

## Die zock ich am liebsten!

SEITE 114

Mit welchem tollen Titel verbringen Sie derzeit Ihre Nächte? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 83" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 83 Hitman 4) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

## Darauf wartest du!

SEITE 18

Nach welchem Spiel verzehren Sie sich vor Sehnsucht? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 84" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 84 Call of Juarez) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.






Die zock ich am l

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein

| Platz | Vormonat | Spiel |
|---|---|---|
| 1 | (1) | The Elder Scrolls 4: Oblivion |
| 2 | (2) | F.E.A.R. |
| 3 | (4) | World of Warcraft |
| 4 | (5) | Hitman: Blood Money |
| 5 | (8) | Call of Duty 2 |
| 6 | (7) | Battlefield 2 |
| 7 | (6) | Tomb Raider Legend |
| 8 | (3) | Guild Wars: Factions |
| 9 | (9) | Counter-Strike Source |
| 10 | (10) | Quake 4 |
| 11 | (14) | Far Cry |
| 12 | (11) | Half-Life 2 |
| 13 | (12) | Doom 3 |
| 14 | (13) | Civilization 4 |
| 15 | (NEU) | Pro Evolution Soccer 5 |

Platz 1

Einmal oben angekommen, will *The Elder Scrolls 4: Oblivion* die Spitzenposition nicht mehr abgeben.

Ball flach halten!

Pünktlich zur Fußball-Weltmeisterschaft hat sich Konamis *Pro Evolution Soccer 5* wieder in unsere Charts geschossen. Bei Redaktionsschluss war



Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

1. Gothic 3

Neues Bild!

2. Crysis

3. Anno 1701

4. C&C 3: Tiberium Wars

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

# Dabei sein ist nicht alles ...

... siegen zählt! Fragen Sie mal die deutsche Nationalelf! Machen Sie's besser, räumen Sie Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro ab! Die tollen Sachen stellen Thermaltake, Be Quiet!, Revoltec und Western Digital zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

## Lahm wie Friedrich sind Sie doch nicht! Also mitmachen! Die Preise:

### GROSSE THERMALTAKE-AUSWAHL

Mit dem Toughpower 700W verlost Thermaltake vier bärenstarke Netzteile. Neben einem 140-mm-Lüfter sind die modularen Kabel ein Trumpf des Geräts. Wer ein Gehäuse sucht, findet mit dem Armor Jr. VC3000SWA und dem Aguila VD1000BWS gleich zwei schicke Modelle. Das Tide Water ist eine kompakte Wasserkühlung, speziell für Ati- oder Nvidia-Grafikkarten.

**Gesamtwert: € 1800,-**




4x Toughpower 700W mit Cable Managment



4x Aguila VD1000BWS

4x Armor Jr. VC3000SWA



6x Tide Water




### REVOLTEC UND BE QUIET!

Mit bis zu 550 Watt liefern die neuen Be-Quiet!-Netzteile viel Leistung bei wenig Lautstärke. Ein Glanzlicht: Die Top-Version bietet vier unabhängige Zwölf-Volt-Leitungen. Darüber hinaus gibt es sechs Mal die Fight Mouse Advanced mit 2.000 dpi und das Precision Pro Gamepad zu gewinnen. Mit dem File Protector (6x) samt Backup-Funktionen bringen Sie Ihre Daten sicher zur Netzwerkparty.

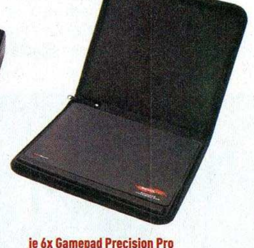
**Gesamtwert: € 1800,-**



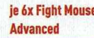
je 4x Straight Power Dual Rail, Quad Rail BQT E5-450/500/550W




je 6x File Protector 3.5"



je 6x Gamepad Precision Pro



je 6x Fight Mouse Advanced





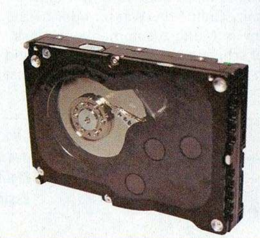


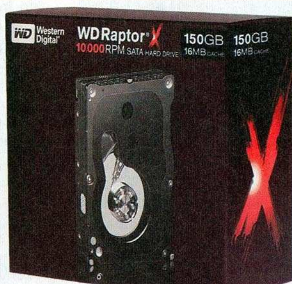

### WESTERN DIGITAL GEWÄHRT TIEFE EINBLICKE

Eine Festplatte mit Fenster – die haben Modder und Spieler in dieser professionellen Form noch nicht gesehen! Mindestens genauso spektakulär ist das Innenleben: Mit 10.000 Umdrehungen pro Minute und Zugriffszeiten von unter acht Millisekunden bietet die SATA-Festplatte eine überirdische Leistung. Weitere Infos unter www.wdraptorx.com.

**Gesamtwert: € 1800,-**

6x Raptor X 150GB









### DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

**Wie schnell dreht die „Festplatte mit Fenster" von Western Digital?**

a) Lahm
b) Kahn ich gar nicht so genau sagen
c) Fringsherum
d) 10.000 U/Min.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **23. August 2006**.

Ein Spieler rennt mit gezücktem Riesenschwert durch die weitläufige Landschaft.

»Danny de Vito hat sich ein Taschenmesser gekauft.«

»Das ist ein italienisches Schwein!«

Im Spiel nutzen Sie auch abgefahrene Reittiere wie diese Mischung aus Riesenratte und Rhinozeros.

# Ab in die Geschlossene!

**In ARCHLORD sollen Sie zum Boss des Servers aufsteigen und Ihre Untertanen mit gerechter Hand führen. Das können Sie ab sofort schon mal ausprobieren.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Ende Juli oder Anfang August stürzen sich heißhungrige Online-Rollenspieler in die geschlossene Beta von Nhn Games' *Archlord*. Beeilen Sie sich mit der Anmeldung, denn die Teilnehmerzahl ist streng begrenzt. Drei Rassen (Menschen, Orks, Mond-Elben) mit jeweils bis zu acht Klassen warten auf Sie. Spieler-gegen-Spieler-Fans kommen ganz besonders auf ihre Kosten. Gildenkämpfe mit mehreren hundert Kriegern, Belagerungen um mächtige Burgen und kleine Kampfarenen für Duelle Mann gegen Mann mit Kombo-Attacken versprechen Spannung pur. Der eigentliche Clou ist, dass sich jeden Monat ein anderer Spieler zum Herrscher über die gesamte Welt emporschwingt. Der Gekrönte verfügt dann über besondere Fähigkeiten. Der Archlord setzt auf Wunsch vor allem auch zähe Monster in die Welt, um Chaos und Schrecken über das Land zu bringen und die anderen Spieler auf Trab zu halten. Ihm steht ein gigantischer Flugdrache als Reittier zur Verfügung, mit dem er über die Gebiete flattert. Große Klasse: Zusammen mit unserem Partner Gamesdynamite vergeben wir gleich 50 Beta-Plätze! Sie können sich zweigleisig bewerben: durch Einsendung einer E-Mail mit den Worten „Ja ich will" und dem Betreff „ArchLord" an gewinnspiel@pcaction.de und über die Webseite www.gamesdynamite.de. Los geht's!

Dr. Andreas Lober/Andreas Bertits

**Info: www.archlord.de**



»Absinth sei Dank: Van Goghs blaue Phase.«

Ein Geisterschiff mit zerfetzten Segeln sticht in tiefer Nacht in See, unheilvoll zuckenden Blitzen ausgesetzt.

# Sei der Depp!

**In PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE treten Sie in die Fußstapfen von Johnny Depp: Sie buddeln online verborgene Schätze aus und sargen Piraten ein.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Johnny Depp kann's nicht lassen: *Fluch der Karibik 2* läuft bald in den Kinos an, Teil drei ist bereits angekündigt – und ein Online-Rollenspiel dazu gibt es 2007. *Pirates of the Caribbean Online* heißt das Werk, mit dem Ihnen Disney Online das Wasser oder besser den Rum im Mund zusammenlaufen lässt. Im Spiel schnappen Sie sich ein Schiff und machen die Karibik unsicher. Das Ziel ist klar: Gegen Sie soll Jack Sparrow bald wie ein Milchbubi aussehen. Der besondere Schwerpunkt des Spiels liegt auf der weitgehenden Modifizierbarkeit des Schiffs und der Spielfigur. Aber ohne eine gute Crew geht gar nichts. Die stellen Sie aus und mit anderen Spielern zusammen und gründen auch Gilden. Klar: Ohne die Erforschung wohlgestalteter Tropeninseln und düsterer Voodoo-Magie wäre es kein echtes *Pirates of the Carribean Online*. Zusätzlich versuchen Sie sich an netten Mini-Spielen von Poker bis Darts.

Dr. Andreas Lober

**Info: http://disney.go.com/pirates/online/index.html**

**LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!**



**FELIX LOHMEIER**
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

***„Noch mehr E-Sport-Fernsehen: Die Clan-Base bietet einen neuen Stream an, Giga 2 sendet sogar sechs Stunden täglich live und im DSF kommt die Fußball-E-Sport-Bundesliga. Schöne Zeiten brechen an."***

# KRIEG IN DEN USA!

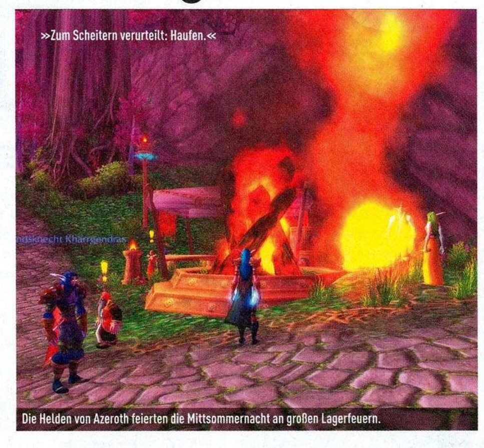


# Party-Stimmung!

**Auch in WORLD OF WARCRAFT feierte man die Mittsommernacht – mit Tanz, Lagerfeuer und guter Laune.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Wer hätte gedacht, dass Goblins solch verborgene Talente haben? Bei den Mittsommernachts-Festivitäten in *World of Warcraft*, die vom 21. Juni bis 5. Juli stattfanden, erhellten Pyrotechniker den Himmel von Azeroth. Und wo die Feuer loderten und allerlei Volk munter tanzte, da durften sich Allianz und Horde schon mal für ein paar Stunden auf ihren Lorbeeren ausruhen. Immerhin war Sonnenwende, da fallen nicht nur in Schweden die Preise, sondern auch mal ein paar Kämpfe aus (oder hat das etwa an den realen Fußball-Aktivitäten gelegen ...?). Weniger zum Feiern zumute war dagegen jenen Spielern, die ihrer Leidenschaft frönen wollten, während die Server wegen überlanger Wartungsarbeiten reichlich Zicken machten. Wir freuen uns jedenfalls jetzt schon auf Weihnachten und sind gespannt, was sich die Macher so alles ausdenken, um die Fans zu bescheren. Dr. Andreas Lober/Andreas Bertits

**Info: www.worldofwarcraft.de**


»Zum Scheitern verurteilt: Haufen.«

Die Helden von Azeroth feierten die Mittsommernacht an großen Lagerfeuern.



Ihr Held wehrt sich mit einem riesigen Hammer gegen zwei Widersacher.

»Schmerzhaft: Feuertaufe.«

# Gen Italien!

**Mit knisternden Zaubern wehren Sie sich in GODS & HEROES: ROME RISING Ihrer virtuellen Haut. Das neue Online-Rollenspiel versetzt Sie in die Antike.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Götter sind nicht zum Spielen, sondern zum Anbeten da – aber in Perpetual Entertainments *Gods & Heroes: Rome Rising* beeinflussen die Allmächtigen das Geschehen kräftig. Dem Spieler stehen die Klassen Soldat, Gladiator, Scout, Schurke, Priester und Heiler zur Verfügung. Eine Besonderheit des Spiels sind die actionreichen Kämpfe, in denen Sie dem Feind schon mal mit einem Messer an die Gurgel gehen. Oder Sie holen sich Verstärkung von Nichtspieler-Lakaien, die Sie trainieren und über ein eigenes Menü befehligen. Je erfahrener der Charakter ist, desto bessere Soldaten kommen in sein Gefolge. Gemeinsam mit Ihren Landsknechten treten sie mythischen Kreaturen wie dem Höllenhund Cerberus oder der Chimäre entgegen. In speziellen Arenen finden die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe statt. Ansonsten setzen Sie sich mit Nichtspieler-Gegnern auseinander. Doch Schlachten sind nicht die einzige Beschäftigungsmöglichkeit in *Gods & Heroes*. Zum Start stürzen Sie sich in über 1.250 Aufgaben: Einige Missionen sind klassenabhängig, andere drehen sich um die *Gods & Heroes*-Mythologie. Außerdem planen die Entwickler epische Aufträge. Das Schönste: Im Oktober soll es bereits losgehen! Dr. Andreas Lober/Andreas Bertits

**Info: www.godsandheroes.com**

# LIES MICH!

## Und jetzt die Werbung

**Vermischtes** | Der fette Stand auf der diesjährigen E3 will finanziert sein: Entwickler Webzen kündigte an, in die anstehenden Spiele *Huxley* und das mysteriöse *APB* Werbebotschaften einzustreuen. Immerhin: Da es futuristische Szenarien sind, stört das vielleicht nicht gar so sehr ... Während Sie in Huxley Außerirdische bekriegen, liefern Sie sich in *APB* in der nahen Zukunft zu Fuß und mit dem Auto spannende Kämpfe mit tausenden von Mitspielern in einer Stadt. Der Titel stammt von den *Grand Theft Auto*-Entwicklern – steht uns da etwa eine Art Online-*GTA* ins Haus? (AL/AB)


»Hat versagt: Miederschutzbund.«

**Info: www.webzen.com**

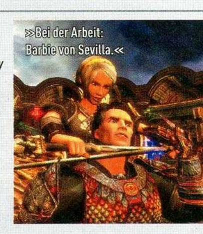
## Hero's Journey

**Online-Rollenspiel** | Simutronics will Sie im nächsten Jahr mit *Hero's Journey* beglücken: Mehr Action – weniger Wartezeit, lautet das Motto. Was das genau bedeutet, verraten die Entwickler noch nicht. Klar ist: Adventure-Elemente und die Charakter-Generierung stellen einen besonderen Schwerpunkt dar – gepaart mit der Option, jede Mission auf unterschiedliche Art lösen zu können. Da keimt bei uns die Hoffnung auf was Feines. (AL)

**Info: www.play.net/hj**

## Fury

**Online-Rollenspiel** | *Fury* sieht auf den ersten Blick eher wie ein konventionelles Fantasy-Online-Rollenspiel aus. Aber wie wir aus (manchmal leidvoller) Erfahrung wissen, kann der Schein trügen. Der Titel der australischen Entwickler Auran verbindet Rollenspiel-Elemente (Teamwork und die Verbesserung Ihres Helden) mit den schnellen und actionreichen Kämpfen eines 3D-Shooters. Die *Unreal*-Engine 3 sorgt dabei für glanzvolle Optik. Erscheinungstermin: irgendwann 2007. (AL)


»Bei der Arbeit: Barbie von Sevilla.«

**Info: www.unleashthefury.com**

## Dark World Online

**Online-Rollenspiel** | Wenn's fertig ist, will *Dark World Online* das erste Horror-Online-Rollenspiel sein. Der Spieler schlüpft in die Haut eines Werwolfs, Vampirs oder Menschen und kämpft sich durch eine düstere Großstadtwelt. Der Erscheinungstermin steht noch in den Sternen. Entwickler Tulga Games veröffentlichten bereits das eher mäßige *Horizons*. (AL)

**Info: www.tulgagames.com**

## EA kauft Mythic Entertainment

**Online-Rollenspiel** | Electronic Arts schlägt zu: Nachdem der weltgrößte Spiele-Verleger seit *Ultima Online* im Bereich der Online-Rollenspiele keinen Punkt mehr landen konnte, hat er sich jetzt Mythic Entertainment gekauft. Die Jungs produzierten *Dark Age of Camelot* und werkeln nun eifrig an *Warhammer Online: Age of Reckoning*, das einen viel versprechenden Eindruck macht. Electronic Arts ist für Fortsetzungen bekannt – kommt jetzt also *Dark Age of Camelot 2007, 2008 ...*? (AL)

**Info: www.mythicentertainment.com**

# LIES MICH!

### Kick-off im Kino




**E-Sport** | Die WM ist vorbei – also kein Fußball mehr im Fernsehen? Irrtum! Abhilfe schafft die FIFA-E-Sport-Bundesliga, die Sie ab August wöchentlich live im DSF verfolgen können. Der Anstoß ist im Cinestar-Kino Berlin am 22. Juli, in dem dann auch die weiteren 17 Spieltage ablaufen. Auf zum Fan-Fest! (FL)

**Info: www.fifa-esbl.de**

### Fatal1ty rausgeworfen

**E-Sport** | Der Russe Anton „cooller" Signov (Mousesports) verdrängte Fatal1ty aus den Top Ten der besten Duellanten – bewertet von der E-Sport-Liga Global Gaming League (GGL) im Zeitraum der letzten zwölf Monate. Und Sander „VoO" Kassjager rutschte auf den dritten Platz ab. Wegen seines Studiums will er nicht mehr zum Spielknüppel greifen und bleibt uns so vorerst nur als bester *Painkiller*-Spieler aller Zeiten im Gedächtnis. (FL)

**Info: www.ggl.com**

### Quake Con 2006

**E-Sport** | Gerüchte besagten, dass das große Spiele-Festival von id Software in den USA eingestellt sei! Nun startet die Quake Con 2006 in Dallas aber doch am 3. August und die Welt freut sich auf eine spielbare Demo von *Enemy Territory: Quake Wars* (lesen Sie auch unser Thema des Monats, ab Seite 44). Wie üblich sind weitere id-Veröffentlichungen bei der Veranstaltung zu erwarten. (FL)

**Info: www.quakecon.org**

# Auf die Größe kommt es an!

**Mit mehr als 6.000 Spielern will DIMENSION 6 einen neuen Rekord bei Netzwerkpartys aufstellen.**

E-SPORT | 6.280 Zocker sollen auf der Dimension 6 am 14. Dezember dabei sein – doppelt so viele Spieler wie auf der bislang größten Netzwerkparty in Deutschland (North Con Winter 2004) und eintausend mehr als auf der bisher weltgrößten (Dreamhack, Schweden). Die Dimension 6 setzt dabei auf Ruhe (abgetrennte Partyhalle), Ordnung (strikte Netzwerkregeln) und harte Wettkämpfe (E-Sport-Turniere mit 30.000 Euro Preisgeld). In der Bremer Messehalle ist mit 25.000 Quadratmetern genug Platz für den neuen Weltrekord – und innovaLAN ist der einzige Veranstalter in Deutschland, dem so eine große Nummer zuzutrauen ist. Eintritt: 44 Euro. Felix Lohmeier




**Info: www.dimension6.de**

# Sieg und Frieden


Foto: ESL

»Unfair: Freibier, aber nur ein Glas in der ganzen Kneipe.«

Alternate Attax nach gewonnenem *Counter-Strike*-Turnier im Siegestaumel.

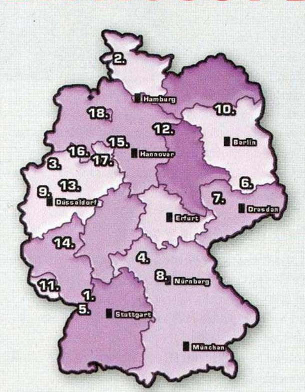
**Die Schlacht um die Meisterschaft der ESL PRO-SERIES ist vorbei. Alternate Attax sahnten ab.**

E-SPORT | Einige Champions stehen nach jedem Finale der ESL Pro-Series auf dem Siegertreppchen: Nils „n1lyn" Naujoks (*Live for Speed*) und Daniel „Miou" Holthuis (*Warcraft 3*) dominierten auch dieses Mal die Konkurrenz. Aber in Deutschlands bekanntestem und bestdotiertestem E-Sport-Wettbewerb gab es auch in der achten Saison wieder frische Gewinner: Alternate Attax gewannen in *Counter-Strike* in der Verlängerung gegen Mousesports und die *FIFA*-Zwillinge Dennis und Daniel Schellhase führten ihr Team SK Gaming zum Sieg. Neue Rekorde: 140.000 Euro Preisgeld und 1.500 Zuschauer vor Ort. Felix Lohmeier

**Info: www.esl.eu/de/pro-series**

# DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN




Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

| | PARTY | DATUM | PLZ/ORT | TEILN. | PLÄTZE | WWCL | URL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **DEUTSCHLAND** | | | | | | |
| 1 | Convention-X-Treme 8 | 04.08.2006 | 76689 Karlsdorf | 432 | ✘ | 🟥 | www.convention-x-treme.de |
| 2 | SommerCon 2006 | 06.08.2006 | 25746 Heide | 300 | ✘ | 🟩 | www.gamecon.de |
| 3 | CS_Doctors LAN | 11.08.2006 | 48739 Legden | 536 | ✔ | 🟧 | www.csdoctors-lan.de |
| 4 | LAN-Nation v8.0 | 18.08.2006 | 96160 Geiselwind | 733 | ✔ | 🟥 | www.lan-nation.com |
| 5 | Netforge | 01.09.2006 | 76287 Karlsruhe | 3.560 | ✔ | 🟩 | www.netforge-lan.de |
| 6 | eWave | 22.09.2006 | 01968 Senftenberg | 600 | ✔ | 🟩 | www.ewave-lan.de |
| 7 | eLane | 22.09.2006 | 04720 Döbeln | 400 | ✔ | 🟩 | www.about-elane.de |
| 8 | orBit II | 22.09.2006 | 90480 Nürnberg | 320 | ✔ | 🟩 | www.orbit-nuernberg.de |
| 9 | Terminal 14 | 29.09.2006 | 40878 Ratingen | 500 | ✔ | 🟩 | www.lankoeln.de |
| 10 | Lan-4u 23 | 29.09.2006 | 16798 Fürstenberg | 400 | ✔ | 🟩 | www.lan-4u.de |
| 11 | LAN-Strike Saar 7 | 29.09.2006 | 66636 Theley | 408 | ✘ | 🟩 | www.lss-lan.de |
| 12 | SpeicherLAN VII | 29.09.2006 | 29410 Salzwedel | 280 | ✔ | 🟩 | www.speicherlan.de |
| 13 | [.ju:nien] X | 06.10.2006 | 58093 Hagen | 651 | ✘ | 🟥 | www.junien.de |
| 14 | Sensation-lan | 13.10.2006 | 56075 Koblenz | 1.165 | ✔ | 🟩 | www.sensation-lan.de |
| 15 | GSH XII | 20.10.2006 | 30827 Garbsen | 400 | ✘ | 🟩 | www.gsh-lan.de |
| 16 | The Summit VII | 20.10.2006 | 49074 Osnabrück | 1.218 | ✘ | 🟩 | www.the-summit.de |
| 17 | Slaughterhouse 14 | 24.11.2006 | 32108 Bad Salzuflen | 1.200 | ✔ | 🟩 | www.mytsh.de |
| 18 | Dimension 6 | 14.12.2006 | 28215 Bremen | 6.280 | ✘ | 🟩 | www.dimension6.de |
| | **ÖSTERREICH** | | | | | | |
| | Days of Thunder 2k6 | 01.09.2006 | 4910 Ried am Innkreis | 400 | ✘ | 🟧 | www.dot-lan.at |
| | dagor.net – 3. Zeitalter | 22.09.2006 | 3100 St. Pölten | 440 | ✘ | 🟩 | www.dagor.net |
| | **SCHWEIZ** | | | | | | |
| | LAN Trophy 06 | 11.08.2006 | 6210 Sursee (LU) | 262 | ✘ | 🟩 | www.lan-trophy.ch |
| | Airplane | 29.09.2006 | 8058 Kloten (ZH) | 1.100 | ✘ | 🟩 | www.air-plane.ch |

# Spiel des Lebens

**Der Test von *Tarot Star 4000* beweist, warum Kartenlegen so lustig sein kann.**

Es gibt Momente im Leben eines Mannes, da braucht er schon mal die Unterstützung von Freunden. Wenn mal wieder eine Beziehung den Bach runter gegangen ist. Oder das letzte Bier leer. Alternativ weicht man auf Tarot-Karten aus, wenn man einen Rat benötigt und ein Sozialkrüppel ist. Falls Sie ein solcher Mensch ohne Freunde sind, mein Tipp: Einfach öfter mal bei Amazon.de hübsche Sachen in Geschenkverpackung an die eigene Adresse schicken lassen, das beruhigt! Doch zurück zum Thema. Ich habe mir also das Programm *Tarot Star 4000* bestellt. Als Geschenk verpackt. 19,90 Euro sind okay, dafür zieht ein Gesprächstherapeut ja nicht mal die Gästecouch aus. *Tarot Star 4000* kann eine Menge Profi-Kokolores, taugt aber auch für minderintelligente Lebensformen. Einfach Frage eintippen, Karten ziehen und schon gibt's eine super Beratung! Natürlich müssen Sie die Auskünfte zu deuten wissen. Ich stellte folgende Frage: „Werde ich irgendwann eine Frau heiraten oder muss ich schwul werden?" Die Todeskarte auf Position 3 im keltischen Kreuz (jaaa, jetzt protze ich mal mit Fachbegriffen!) ignorierte ich geflissentlich. Interessant schien die Karte „Acht der Kelche" auf Position 2, verriet diese doch: „Im Kern Ihrer Frage geht es um Neuorientierung. Sie möchten zu neuen Ufern aufbrechen, doch der Weg ist Ihnen noch nicht klar." Dank meiner überragenden Intelligenz entschlüsselte ich die chiffrierte Botschaft sofort, verehrte Leser. Ich bin so gut wie im Arsch! Neue Ufer ... andere Ufer ... vom anderen Ufer sein ... na, verstehen Sie? Ich werde schwul und dann bin ich im wahrsten Sinne des Wortes im Arsch! Gut, sagte ich mir, dann mache ich wenigstens noch einige Arbeitskollegen unglücklich und mich reich. Für läppische zehn Euro pro Sitzung legte ich denen die Karten. Unser Pole Ciszewski wollte beispielsweise wissen, ob er eine schöne Woche haben wird. Die „Fünf der Kelche" auf Position 1 bedeutet: „Im nächsten Lebensabschnitt steht Ihnen ein herber Verlust, Trauer und Kummer bevor." Autsch! Weil Ciszewski hin und wieder Geschenke von Amazon an seine eigene Adresse schicken lässt, kann das nur eins bedeuten: Sein Goldhamster stirbt. Mit Herrn Iscitürk war's schwierig. Zu seiner Frage, ob er heute noch Sex hat, äußerte sich das Programm schwammig. Von der „konkreten Chance auf materielle Sicherheit, berufliche Erfüllung und Kreativität" war die Rede, was im Zusammenhang mit Sex wohl darauf hindeutet, dass Iscitürk bald auf den Strich geht. Kollege Wollner indes fragte, ob er über 60 wird. Die „Sieben der Stäbe" an Position 10 sagt laut *Tarot Star 4000* Folgendes: „Sie können Ihr Ziel erreichen, wenn Sie hart darum kämpfen. Überlegen Sie gut, ob es Ihnen wirklich wichtig genug ist, dafür kräftezehrende Auseinandersetzungen auf sich zu nehmen!" Mir war sofort klar, was das heißen sollte. Von wegen hart ums Leben kämpfen, kräftezehrend und so ... mit Grabesstimme, Stirnrunzeln und einem Blitzen in den Augen erklärte ich meinem erwartungsfroh guckenden Gegenüber: „Ralph, du wirst über 60 Jahre alt. Weil die Medizin heute ja schon sehr weit ist und so eine Herz-Lungen-Maschine echt viel machen kann, obwohl der Hirntod vielleicht schon eingetreten ist, aber du hast ja ein Löwenherz und wenn du kämpfst ... Ralph? Raaaaaaaaalph?" Weg war er, der Kollege. Verzeihung, verehrte Leser, ich habe mich in jüngster Zeit zu oft auf Besuch in einer Intensivstation rumgetrieben. Da wird man ein bisschen zynisch. In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Und das geschah vergangenen Monat ...

### PC ACTION HILFT 1

***Sers, ihr Schandmäuler, also als Erstes wollt' ich euch sagen, dass ich euer Magazin saustark find'! Nicht nur wegen der geilen Bildunterschriften, sondern auch wegen der Hammer-Leserbriefe. Aber nun zu meinem eigentlichen Anliegen: Ich wollte euch mal fragen, wieso ich keine eigenen Bilder zum Sprayen in Counter-Strike Source benutzen kann? Immer wenn ich eines importieren will, kommt eine Meldung, die sagt: „Graffiti-Datei kann nicht beschrieben werden. Aktueller Benutzer hat möglicherweise keine Rechte!" [...]***

DOMINIK KRAUSER, PER E-MAIL

Das Programm hält dich entweder für eine Irakerin oder für jemanden, dem eine Hand amputiert wurde.

### PC ACTION HILFT 2

***Hi, PC-ACTION-TEAM, ich hätte 'ne Frage, ich will in meinen Rechner eine Wasserkühlung einbauen, sie soll intern installierbar sein und ein Amd Athlon Fx 62, zwei X1900XTX und die Motherboard-Chips kühlen können. Vielleicht könnt ihr mir weiterhelfen. Und falls ich auf die Leserbrief-Seiten geraten sollte, will ich richtig verarscht und nicht mit Samthandschuhen angefasst werden.***

PATRICK VOLGER, PER E-MAIL

Oh, du willst eher mit Gummihandschuhen angefasst werden. Wir verstehen, aber Domina-Dienste kosten extra, du kleine Sau.

### SCHEISS!

***Also ihr seid so erbärmlich so zurück geblibene Arschwixxer und eure bescheuerte (ich weiss ihr kennt den Namen) Zeitschrifft ist nur für zwei Sachen gut einmal zum ARSCH abwischen und als***

*Lagerfeuer!!! Ach so dieser eine Reporter Christian Bigge ja der ist voll der abgewixxtes kleine Hur** Sohn aber sonst ist der ganz nett bis auf die Angewohnheit mit gewissen Finger auf BESTIMMTE Leser zu zeigen! Und sucht euch mal Leute die´n besseres Laybl machen und die die mehr Geschmack haben!!! Eure Zeitschrifft ist so grotten schlecht auch für alle guten und weniger guten Spiele dieses Universums würde ich mir nicht eine Seite dieser SCHEIß (ich weiss das ihr immernoch wisst wie dieses grausame Magazin heist) Zeitschrift ansehen und eure Test sind schlechter als ein Micky Maus Heft und das will schon was heißen!!! Jetzt zu dem guten: Eure Vollversionen sind immerhin schon 5-!!!*

FLORIAN KISCHEL, ESSEN

Alles klar, Flo! Aber jetzt übst du weiter Diktat, damit du die zweite Klasse schaffst, und lässt wieder deinen Papi an den PC, ja?

## VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

### BIER?

*Erst ein großes Lob wegen der geilen Bildunterschriften, wer von euch denkt sich die denn eigentlich aus und nach wie vielen Bieren eigentlich? [...]*

JONAS DEML, PER E-MAIL

Das machen wir in gemeinsamen Redaktionssitzungen mit einem Kasten Bier. Pro Mann.

### PROGNOSE

*WIR WERDEN WELTMEISTER!!!*

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Ach ja? In was denn, bitte? Bei den Arbeitslosenzahlen?

### ITALIEN LIEBT UNS

*Hey, wie ihr euch denken könnt, ist euer göttliches Magazin nicht nur bei den Deutschen, Ossis, Österreichern und Schweizern beliebt, sondern auch bei den Italienern (Südtirol)! Ich gehöre zu*

### OSSIS UND WESSIS




>>Fahrschüler: Anfängerfehler.<<

Foto: action press

*Sehr geehrtes PCA-Team, diese Mail ist der Beweis, dass OSSIS und WESSIS zusammen arbeiten können. Denn dieser Brief wurde in Gemeinschaftsarbeit [...] erstellt und an euch gesandt. Obwohl der Wessi den Ossi mal wieder unterdrückt und zum Schreiben gezwungen hat. Okay, jetzt zum ernsten Teil^^: Da ihr in der PCA immer wieder Randgruppen wie Ossis und Ausländer verarscht, möchten wir darauf hinweisen, dass dies nicht richtig ist. Ihr solltet nicht nur auf den beiden rumhacken, deshalb schlagen wir vor, Rentner, Dichter, Kleinwüchsige, u.s.w. einzubeziehen. [...]*

ERIK DIPPEL UND HANNES FRERICHS, PER E-MAIL

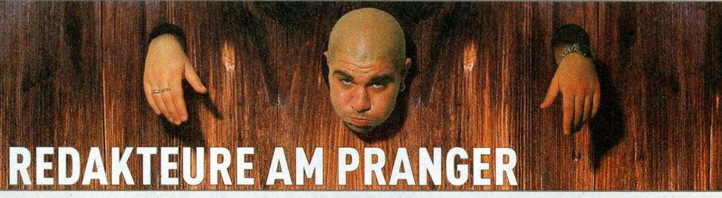
Warum ihr Männer mit kleinen Penissen nicht vorschlagt, ist uns natürlich sonnenklar.

### DAS IST JA WOHL EIN WITZ!

*Ich versteh den Witz vom letzten Leserbrief der aktuellen Ausgabe nicht – „Du Nazi!"? I don't understand, Mr. Fränkel.*

ERIK WISS, PER E-MAIL

Einfach ignorieren, Erik, der Gag war für unsere intelligenten Leser gedacht.



## REDAKTEURE AM PRANGER

*Schönen guten Tag! Ich bin ja ein Fan von euch, auch wenn ihr immer mal wieder kleine (manchmal auch große) Fehler macht. Da ich ein großer Fan von Horrorfilmen bin, habe ich mir natürlich auch die Vorschau von Dead Island durchgelesen und wurde bei einer Stelle etwas stutzig. In der Zeile, wo das Spiel mit bekannten Horrorfilmen verglichen wird, muss unser Auswärtstürke mit seinen Gedanken wohl bei der letzten romantischen Nacht mit Jo Hesse gewesen sein. Was ist „28 Days After" bitte für ein Film? Klingt für mich nach 'nem Extrem-Anal-Porno. Also ich kenne „28 Days Later". Damit unser Analritter den Unterschied von „later" und „after" kennen lernt, sollte er mal 28 Tage lang Hesses After hegen und pflegen, rasieren, polieren, sauber machen und bei Bedarf auch mal ein wenig verwöhnen.*

STEFAN NELS, SANKT AUGUSTIN

Das geht leider nicht, denn daran hätte **Ahmet Iscitürk** vermutlich zu viel Spaß. Zur Pranger-Strafe, die wir der Einfachheit halber auch den unter „Und die sind auch doof!" stehenden Versagern verpasst haben: Sie mussten das Weltmeisterschafts-Halbfinale zwischen Deutschland und Italien im Vereinsheim der Nürnberg Hooligans e.V. anschauen und dabei Italien-Trikots mit der Aufschrift „Ooohne Deutschland fahr'n wir nach Berlin, fahr'n wir nach Berlin, fahr'n wir nach Berlin!" tragen. Die anwesenden Vereinsmitglieder widmeten ihren Gästen nach der Partie ihre ganze Aufmerksamkeit. Mittlerweile können die Herren Iscitürk, Ciszewski, Brehme, Bertits, Wollner und Frank ihre Rollstühle immerhin wieder selbst anschubsen.

## UND DIE SIND AUCH DOOF!

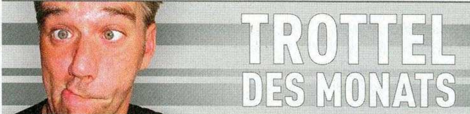
| REDAKTEUR | VERGEHEN | ANTRAGSTELLER |
|---|---|---|
| Alexander Frank | 1. Ignorierte in einem bewundernswerten Akt akademischer Freiheit im Artikel zum *Rome*-Add-on *Alexander* die Existenz lästiger Datumszusätze wie „v. Chr." und „n. Chr." und legte so die barbarischen Übergriffe aufs Römische Reich ins Jahr 363. Richtig wäre 300 v. Chr. gewesen. 2. Bei der Meldung zu *Heart of Darkness* schrieb Frank in einer Bildunterschrift: „Ob dieser Gigant dem schwarzen Goblin aus *Gothic 2* nachempfunden wurde, verraten die ukrainischen Macher nicht." Fast richtig. In *Gothic 2* gab's allerdings keinen schwarzen Goblin, sondern nur einen schwarzen Troll. 3. Im Test zu *Titan Quest* hieß es: „Die Titanen befreiten sich aus ihren Gefängnissen und rückten den Göttern Zeus, Prometeus und wie die Brüder alle heißen auf die Pelle." Nun, Prometheus (man beachte die Schreibweise) ist entweder selbst ein Titan oder der Sohn eines Titans, aber ganz sicher kein Gott und auch kein Bruder des Zeus. Auffällig ist übrigens, wie viele Alexanders die Fehler unseres Alexanders anprangerten. Nur damit Sie, verehrte Leser, diese Rubrik richtig verstehen: Sie müssen NICHT so heißen wie der Redakteur, den Sie bloßstellen wollen. | Andreas Berger, Alexander Lichtenwallner, Patrick Goldmann, Alexander Nischwitz, Alexander Geltenpoth |
| Lukasz Ciszewski | Den Pokal für den lustigsten Fehler in der Ausgabe 8/06 erhielt unser Exil-Pole, der im *The Da Vinci Code*-Test schrieb: „Stellen Sie sich vor, im offiziellen Spiel zu einem *Batman*-Spiel würde der Hauptcharakter nicht wie Batman aussehen!" Soso, in einem Spiel zum Spiel also. | Gabriel Lohre |
| Andreas Bertits | Im Bericht über die *Gothic 2*-Mod bezeichnet Andreas Bertits Platzangst als die Angst vor engen Räumen. So weit, so falsch. Angst vor engen Räumen heißt Klaustrophobie, Platzangst hingegen ist die Agoraphobie – die Angst vor öffentlichen oder weitläufigen Orten. | Julian Knippel |
| Marc Brehme | Im Artikel über *Warsow* (Gratisspiel des Monats) gab unser Ossi als Link www.warsow.com an. Fast richtig! Wobei man halt auf einer Taubenzüchter-Seite landet. Die korrekte Adresse lautet www.warsom.net. | Philipp Geulen |
| Ralph Wollner | Schrieb im Test zu *Half-Life 2: Episode One*, die Zombines würden „manchmal mit entschärften Granaten" auf den Spieler zulaufen. Blöd ist nur, dass die Dinger explodieren, also sind sie eher entsichert als entschärft. | David Steiger |




*Was hat sich euer neuer Schreibsklave ALEXANDER FRANK eigentlich dabei gedacht, auf Seite 101 zum Test von Titan Quest das Wort „Warheitsgehalt" einfach mal zu halbieren und nur noch Warheitge zu schreiben?*

WOLFGANG HOFMANN, PER E-MAIL

Stimmt doch gar nicht! Er hat Wahrheitsge geschrieben, nicht Warheitge. Immer diese Unterstellungen, schäm' dich, Wolfgang!




*Seite 28, Leserbriefe, Artikel Balla, balla 2006: In den Zeilen 19-24 schreiben sie immer wieder nach der alten Rechtschreibung die ich auch bevorzuge Fußball mit ß oder wollen es zumindest. Was mich wundert ist aber daß sie dann eine Zeile weiter, also Zeile 25, „Soßen"gläsern schreiben. Obwohl es nach alter Rechtschreibung es „Saucen"gläsern heißen müßte.*

TOBIAS HENNEN, PER E-MAIL

Abgesehen davon, dass Sie die Kolumne null gepeilt haben, bei der es so was von gar nicht um die alte oder neue Rechtschreibung ging, man Fußball immer noch mit „ß" schreibt, Soßen Saucen oder Soßen schreiben darf, die Anrede „Sie" früher wie heute groß schrieb und schreibt und es auch in der alten Rechtschreibung so etwas wie Kommas gab, haben Sie selbstverständlich vollkommen Recht.

***den zuletzt Genannten. Ich wollte euch nur sagen, dass ich die PC ACTION liebe. Jeden Monat lauf ich in den Laden, um sie mir zu kaufen (Abo bestell ich mir voraussichtlich auch noch) und freue mich immer wieder darauf, mir sinnlose und witzige Kommentare, informative und interessante Test und hirnverbrannte Leserbriefe hinter die Binde zu kippen. PC ACTION besorgt's mir jeden Monat! [...]***

ROBERT HALLER, PER E-MAIL

Jetzt komm nicht auf die Schleimertour, Sack! Die nächsten vier Jahre sprechen wir mit EUCH nur das Nötigste. Beispielsweise „Zwei mal die 23, groß, zum Liefern ohne Trinkgeld!" Wenn überhaupt!

## AUA!

***Ich hatte heut' einen Fahrrad-Unfall wegen euch! Ich bin so gefahren und hab in Gedanken eure Zeitschrift durchgenommen und „batsch!" donnert's mich gegen so 'nen teuren Audi. Jetzt tut mir mein rechter Arm weh und ich kann nich' mehr wichsen. Als Entschädigung will ich 'n Zwei-Jahres-Abo umsonst.***

JOCHEN BOSCH, PER E-MAIL

Foto: action press

»Das hätte ins Auge gehen können.«

## PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

**AUSZIEH'N! AUSZIEH'N! AUSZIEH'N!**
Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein Film über *All Star Strip Poker*. Die Redakteure der PC ACTION zeigen Ihnen dabei, wie man eine Tussi so richtig ab- und demzufolge auszieht. Na ja, oder so ähnlich jedenfalls.

»Wenn das so weitergeht, kann ich morgen Pilzsuppe kochen.«

Nimm halt die linke Hand. Dann fühlt sich's auch anders an. So, als hättest du eine Freundin.

## KOTZEN 1

***Ich kann nich' mehr. Ich kann nich' mehr. Ich mach' mir gleich in die Hose vor Lachen – und schaff' es nicht, die Artikel zu Ende zu lesen, weil ich ständig entweder vom Stuhl fall' vor Lachen oder mich wegen meines Muskelkaters im Bauch übel krümme vor Schmerz. Als ich beim Schrott des Monats ankam, ist mir vor Lachen sogar ein bisschen Kotze hochgekommen. Jetzt rieche ich aus'm Mund wie Ahmets Bürostuhl. Was für eine hammermäßige Ausgabe!***

TONY KIELMANN, PER E-MAIL

Oh. So ist das! Immer wenn uns jemand schreibt, dass er das Heft gelesen hat und kotzen musste, ist das ein Kompliment. Cool.

## KOTZEN 2

***Sehr geehrte Damen und Herren, ich habe Ihr Magazin nur durch Zufall in die Hände bekommen. Es ist gespickt mit Witzen, die nicht witzig sind und dann stellenweise einfach nur menschenverachtend. Mehr möchte ich dazu gar nicht schreiben, es wäre unnötige Tastenabnutzung. Ich finde Ihr Heft, mit Verlaub, zum Kotzen.***

STEFFEN MÜLLER, PER E-MAIL

Danke! :-)

## PC ACTION HILFT 3

***Ich kann mein Oblivion weder de- noch neu installieren. Was kann ich tun?***

PAUL RAUPACH, PER E-MAIL

Es spielen.

## KÜSSCHEN

***[...] Ich flack' grad im Geschäft rum und könnt' kotzen. Na ja, zum Glück seid ihr ja für mich da **Küssle**! [...] Habt ihr eigentlich einen Juden in der Redaktion? Ich wär' gern mal bei 'ner Bar Mitzwa dabei! Ich stinke, bin aber trotzdem überdurchschnittlich intelligent. Nur der Sex und euer Geld [...] fehlen mir noch zum Lebensglück! Nun gut, schönes Leben noch, ihr Pisser. Lass bald mal wieder von mir hören.***

NICO LAIBLE, PER E-MAIL

Unser jüdischer Redakteur gilt seit einem Betriebsausflug 1933 als verschollen. Aber der Türke könnte dich auf einen Ayran einladen.

## ODE AN DEN BÄREN


Foto: action press

»Artgerechte Haltung.«

***Es war einmal und***
***ist nicht mehr,***
***ein ausgestopfter Teddybär.***
***Er aß die Milch,***
***er trank das Brot,***
***und als er starb,***
***da war er tot.***
***Und wenn er nicht gestorben ist,***
***so stirbt er jetzt und heute.***

MAX HULLMANN, PER E-MAIL

Genau wie wir, wenn wir weiter so eine Grütze lesen müssen. Mensch, Maxi, Bruno kommt bestimmt in den Bärenhimmel und jetzt hör' auf rumzuheulen!

## GEIL!

***HAAAAAAAAAAAAlo HAAAAAAAAAAAArald! PCA is' geil, nur damit ihr's alle wisst! Ahmet is GEIL und Harald auch und alle anderen auch! (außer Bigge Muahahaha). Die Deppen von Konkurrenzlesern sollen sich ihre dummen Zeitschriften in den Arsch schieben!!!***

JAKOB HOFMANN, PER E-MAIL

Wir befürchten ja, die stehen da drauf.

## TODSÜNDE

***Ich habe schwer gesündigt, Padre. Gestern habe ich das Konkurrenzblatt*** [Dingsbums] ***gekauft. Ich schwöre, es war nur wegen des beiliegenden Rollenspiels gewesen. Als ich mir dann die Beilage (das Heft) griff und sogar teilweise zu lesen anfing, überkam mich ein Gefühl der Abscheu und der Verachtung. [...] Ich musste einen redaktionellen Erguss oder besser Ausfluss ertragen, der von politischer Korrektheit, Gewaltverachtung und sinnfreien Kommentaren nur so strotzte. In diesem Moment hätte ich mir eine Acht-Stunden-Debatte des Agrarausschusses der saarländischen Landesregierung gewünscht. Diese Hefte würde ich nicht einmal in Guantanamo auslegen lassen. Dann doch lieber nackt kalt duschen, ein paar gesittete Elektroschocks und eine gehörige Portion Schlafentzug sowie gelegentliche Erniedrigungen und körperliche Misshandlungen durch das Wachpersonal. [...] Selbst wenn ihr nächstes Mal Angeln 3 oder Super-Curling eurem Heft beifügt, zähle ich nächsten Monat wieder zur Kaputten-Fraktion, die ihr Leserschaft nennt. Und zwar mit Stolz! Behaltet euer Geschäftsmodell unbedingt für die Zukunft bei. Es ist ein Alleinstellungsmerkmal, welches euch von der oberflächlichen, mit pädagogischen Anliegen ausgestatteten Konkurrenz absetzt. Weiter so!!!***

SEBASTIAN HOCH, HANNOVER

Gut zu wissen, dann schenken wir uns die Vollversion von *Gothic 3* nächsten Monat und kaufen uns jeder noch einen Zweit-Lamborghini.

## ICH BRAUCH 'N RAD!


Foto: action press

»Unsere Jugend: keinen Helm aufziehen, aber Airbags tragen.«

***Was soll das denn bitte? Ihr bietet in einem Gewinnspiel (S.78) einen tollen neuen Drahtesel an, den ich natürlich gewinnen möchte. Ich will also per sms teilnehmen und schlage, wie auf Seite 78 beschrieben, Seite 22 auf. „Mitmachen und abgreifen per SMS!" Wäre an sich ganz toll, nur der Haken ist, da wird nichts von einem Fahrrad bzw. Radsportmanager-Gewinnspiel erwähnt! Was tun? Ich will das Ding haben, bitte sagt mir, unter welchem Schlüsselwort ich teilnehmen kann, dann gewinn ich todsicher. ^^ Euer euch trotzdem nicht hassender Leser Peer.***

PEER-FERDINAND PREISEL

Ach Peer, zum Preisausschreiben gehörte eben ein IQ-Test. Schade.

## VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN

***Hallo! Nachdem jetzt Half-Life 2: Episode One da ist, dachte ich mir, ich zocke jetzt mal kurz Half-Life 2 noch mal durch und kaufe mir dann Episode One. Also CD rein ins Laufwerk. Ich hatte jetzt ca. ein halbes Jahr Half-Life 2 nicht mehr gespielt und saß dann erst einmal eine halbe Stunde da, weil sich Steam selbstständig updatete, ohne mich zu informieren, was es überhaupt tut und downloaded. Da verging mir die Lust, Half-Life 2 wieder zu zocken, weil mich das an die Installation desselben erinnerte, als ich auch 45 Minuten dasaß und wartete, bis endlich alles downgeloadet war! So, nachdem sich Steam aktualisiert hatte, kam folgende Nachricht: „Your game files have a high level of on-disk fragmentation. This can cause slow load times and poor performance in the game. Steam can optimize your game files for you now, it will take around a minute." In was wollen Steam und Valve denn jetzt noch alles eingreifen? Weiß ich denn, dass die dann wirklich nur die Half-Life-2-Dateien defragmentieren? Oder machen die noch irgendwas auf meinem Computer? Also gingen sage und schreibe zehn Minuten vorbei, ehe ich das Spiel endlich spielen konnte. Valves System geht mir dermaßen auf die Nerven, dass ich mich jetzt entschieden habe, Episode One nicht zu kaufen, sollte es auch noch so gut sein!***

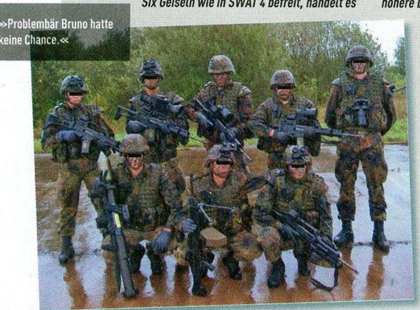
SIMON SCHUETZ, PER E-MAIL

Ist jetzt alles Belanglose gesagt oder sollen wir noch über das Wetter reden?

## LESERBRIEF DES MONATS

*Morgen ihr Zwetschgenmanderls, ich hab was zu meckern! Da schreibt euer polnischer Schwarzarbeiter Lukasz Ciszewski zum Bericht von Rainbow Six: Vegas mehrmals, dass es sich beim Rainbow-Team um „amerikanische Elite-Bullen" (S.70) und „US-Polizei-Profis" (S.69) handelt. Da fühl' ich mir doch glatt aufs empfindliche Hühnerauge getreten, denn weder handelt es sich um Bullen noch um Amerikaner! Zum einen besteht das Rainbow-Team aus einer internationalen Mannschaft ehemaliger ELITESOLDATEN, POLIZEI- und GRENZSCHUTZBEAMTEN (die zuletzt Genannten kennt der Pole bestimmt!). Des Weiteren ist die Polizei auf der ganzen Welt nur für die innere Sicherheit zuständig. Rainbow Six operiert aber international und untersteht dem NATO-Kommando. Nur weil man in Rainbow Six Geiseln wie in SWAT 4 befreit, handelt es sich noch lange nicht um Bullen! Auch ganz normale Soldaten der Bundeswehr, z.B. die der Luftlandebrigade 26 und 31 des KSK, der Fernspäher und des Sondereinsatzkommandos Marine werden in der Kunst der Geiselbefreiung oder der bewaffneten Rückführung von Zivilisten und militärischen Personal ausgebildet. Ich hab noch mehr zu meckern! Bei den Tipps zu Ghost Recon: AW auf S.152 muss ich lesen, das MK48 LMG wäre die Waffe mit der höchsten Feuerrate und der maximalen Durchschlagskraft. Wer hat denn das verzapft? Ist doch auf dem Bild links ein Barrett M99 SSR zu sehen. Dieses besitzt ein Kaliber von 12.7 x 99mm, der Zupfer sagt .50cal. Diese Mumpel durchwandert locker einen Lkw-Block. Außerdem gibt es bei GRAW das SCAR H mit 7.62mm, auch diese Munition verfügt über höhere Durchschlagsenergie als das LMG mit seinem 5.56 x 45mm. Ich weiß, wovon ich spreche! Als Soldat war ich mit dem Projekt Infanterist der Zukunft vertraut. Dort verwendet man(n) auch den halbautomatischen großen Bruder des M99 SSR, das M82A1 oder G82 wie es beim Bund heißt. [...] Für den Fall, dass ich Trottel des Monats werde, dann bitte mit Bild von mir und meinen Kameraden. Ich bin der Heini in der Mitte, hintere Reihe.*

KRIS ASCHERL, PER E-MAIL


»Problembär Bruno hatte keine Chance.«

So so, unsere Bundeswehrsoldaten haben also offensichtlich nichts Besseres zu tun, als seitenweise Klugscheißer-Briefe zu Dingen zu schreiben, die kein Schwein interessieren, statt unser Land zu verteidigen. Wir haben eine scheiß Angst, Mann!

## FEHLERTEUFEL

***Habt ihr eigentlich 'nen Duden? Ich kann mir nämlich nicht erklären, wie die ganzen Rechtschreibfehler in euer Heft kommen.***

CHRISTOPH KEHL, PER E-MAIL

Du kannst uns glauben: Es ist ein ganz schöner Aufwand, die alle da reinzubekommen, damit sich PISA-Versager wie du beim Lesen auch wohl fühlen.

## HÖHERE MATHEMATIK

***Pi ist genau 3.***

JANNIS STAUDT, PER E-MAIL

Supi, dann kommt sie ja in drei Jahren in die Schule.

# DOMINA LUDENS
## DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



**NAME:** Désirée
**BERUF:** Noch Azubi im Einzelhandel (also schlecht bezahlte Vollzeitkraft)
**ALTER:** 21 Jahre **NICK:** -=Evil-Lyn=-
**E-MAIL:** xxevillynxx@hotmail.de
**HOMEPAGE:** www.multiplayersboard.de
**LIEBLINGSGENRE:** Ego-Shooter (^^ määätzeln :P) und nebenbei ein bisschen Strategie. Was mich an Ego-Shootern so fasziniert: Dass es einfach Riesen-Fun macht, mit den Jungs zu zoggn oder in gemütlicher Runde daddeln und danach total relaxt sein! :D
**LIEBLINGSSPIELE:** *Counter-Strike Source*; vorher *Call of Duty*
**SEIT WANN ICH SPIELE:** Uih, hat mit dem C64 angefangen (wenn man das schon zoggn nennen kann), aber so leidenschaftlich wie im Moment erst seit drei Jahren.
**STATEMENT:** Seit ich das erste Mal ein Fadenkreuz gesteuert hab, hat's mich nich' mehr losgelassen. :) Ist zu meiner Lieblingsfreizeitbeschäftigung geworden. ;) Am liebsten zogg ich mit den MPB-lern (mit denen hat's ja schließlich angefangen), mit den Jungs von BoS. die mich auch in den FunSquad aufgenommen haben, :D und natürlich mit den netten Jungs von Nfl, die ich hier auch direkt noch Mal grüßen möchte. :)
**ANM. D. RED.:** Wenn du das, was du auf dem Bild zeigst, für 20 Zentimeter hältst und von einer schlecht bezahlten Vollzeitkraft zur gut bezahlten Teilzeitkraft werden möchtest, kannst du gern bei unserem stellvertretenden Chefredakteur als Sekretärin anfangen. Wir können es einfach nicht mehr ertragen, dass die Frauen lachend aus seinem Büro rennen.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.




Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!* **Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.**
Los jetzt! Ab die Post!

**An leserbriefe@pcaction.de oder**

**Computec Media AG**
**Redaktion PC Action/Leserbriefe**
**Dr.-Mack-Strasse 77**
**90762 Fürth**
**Absender nicht vergessen. Ja?**

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

# BLICKPUNKT




Wenn der PC mal kaputt ist, können Sie mit Brettspielen zumindest ein wenig das Flair der Computerspiele genießen.

»Exklusivfoto: Yul Brunner auf dem Klo.«

## Heiße Brettgeschichten!

**Gesellschaftsspiel-Umsetzungen auf den PC gibt es zuhauf. Doch es geht auch andersherum. Wir stellen fünf BRETTSPIELE mit Computervergangenheit vor.**

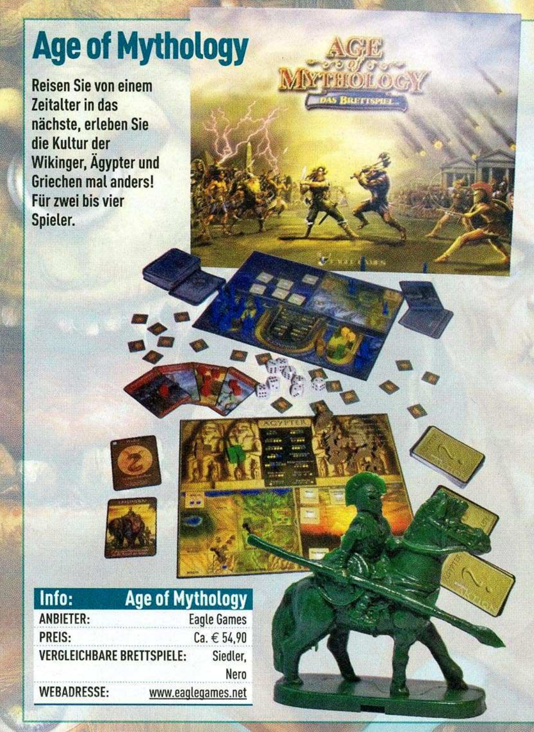
Was tun, wenn es für die Zockerweibchen und -männchen dieser Welt echt mal ernst wird? Wenn eine undurchdringliche Dunkelheit den heimischen Monitor bedeckt und das Böse tatsächlich einmal gesiegt hat? Nein, wir schwafeln nicht von einem neuen Spiel, sondern vom Ernst des Lebens. Denn was tun, wenn die alte Schrottkiste namens Rechner nach fünf Tagen des Dauerdownloadens und paralleler Netzwerk-Party den Geist aufgegeben hat? Die hellen Köpfe der Spiele-Industrie haben die Pille danach entwickelt und zeigen uns eine – für den einen oder anderen vielleicht zunächst befremdlich wirkende – Alternative: Brettspiele. Ja, Sie haben richtig gelesen. Es geht hier um BRETTSPIELE! Keine vom Laser gebrutzelten Polyamid-Hochglanz-Scheibchen, die so schick als Schreibtischdekoration dienen oder wahlweise als Weihnachtsschmuck. Stattdessen warten auf uns Pappdeckel anstelle von aufgemotzter 3D-Welt, Plastik- oder Holzfiguren statt kurvenreicher Polygone und auch sonst scheint so ein Brettspiel ziemlich platt. Doch schlussendlich dreht es sich hier nicht um irgendwelche zweitklassigen Dinger, sondern um solche, die berühmte Namen wie *Doom*, *Warcraft*, *World of Warcraft*, *Age of Mythology* oder *Anno 1503* tragen.

### BEKANNTE VERWANDTE

Zugegeben, allein die Tatsache, dass es sich hier um Verwandte der angesagtesten digitalen Spielereien handelt, ist durchaus interessant, doch natürlich gibt es auch Nachteile gegenüber den großen Brüdern. Tutorials? Pah, die können Sie sich abschminken! Hier warten Spieleanleitungen mit schnuckeligen kleinen Infobildchen. Ja, Sie sind jetzt mal gefordert – oder fragen Sie Ihre Eltern, die wissen noch, wie das funktioniert. Lesen ist Macht, blindes Ausprobieren geht gar nicht, das ist spätestens klar, wenn das Brettspiel ausgepackt auf dem Tisch liegt. Handwerkliche Begabtheit und zwei funktionierende Händchen sind bei den anstehenden Fummelarbeiten von großem Nutzen. Bleibt die spielentscheidende Frage, inwiefern sich die doch teilweise recht teure Anschaffung der Papp-Plastik-Spiel-Version lohnt? Wir haben getestet, bis der Arzt kam, deshalb müssen Sie nun lesen, bis die Augen bluten. Es sei Ihnen aber versichert: Das Spielen danach kann tatsächlich Spaß machen. Sogar viel! Eva-Ramona

# Age of Mythology

**Reisen Sie von einem Zeitalter in das nächste, erleben Sie die Kultur der Wikinger, Ägypter und Griechen mal anders! Für zwei bis vier Spieler.**




| Info: | Age of Mythology |
|---|---|
| ANBIETER: | Eagle Games |
| PREIS: | Ca. € 54,90 |
| VERGLEICHBARE BRETTSPIELE: | Siedler, Nero |
| WEBADRESSE: | www.eaglegames.net |

**Spielbeschreibung**

Es geht um das, um was es in allen Strategiespielen geht: Sie suchen sich möglichst schnell möglichst gute Rohstoffbeschaffungsgelegenheiten, bauen Ihr Reich auf und versuchen es zu schützen und zu verteidigen. Und wenn Sie das alles erledigt haben, greifen Sie Ihre Spielkollegen schamlos an. *Age of Mythology* kommt sogar auf die geschichtliche Tour, auch wenn zahlreiche Pauker das Spiel wohl insgeheim verfluchen, denn so ganz historisch korrekt ist es nicht. Aber das ist erst mal schnuppe, denn hier geht es um Spaß und der ist garantiert. Egal, ob Sie Grieche, Ägypter oder Wikinger sind.

**Authentizität**

Durch die Kulturen und mythischen Figuren, nicht zuletzt auch durch die Ausstattung (Bilder, Verpackung), erinnert *Age of Mythology* stark an seinen Computer-Kollegen von Microsoft und damit eine gelungene Umsetzung.

**Ausstattung**

In der Ruhe liegt die Kraft. Das sollten Sie sich merken, denn auf Sie warten gute zwei Stunden Arbeit, ehe Sie die vielen kleinen Figürchen herausgeschnibbelt haben. Doch die Arbeit lohnt. Denn ihre Helden, mythischen Wesen und Untertanen kommen liebevoll und entsprechend detailliert daher. Ein 3D-Augenschmaus, den man unter die Lupe nehmen sollte. Eventuell schauen Sie sich nach einem Hauptspielbrett um – vergeblich. Aber keine Sorge, es liegt kein Produktionsfehler vor. Anders als bei anderen Brettspielen gewohnt, gibt es kein großes Spielbrett. Sattdessen starrt jeder Spieler auf sein eigenes kleines Stückchen Pappe. Und wo wir gerade bei dem Material sind: Neben den Brettern sind auch die Aktionskarten ein Blickfang. Nur fliegen die Kleinteile nach dem erstmaligen Spielen wild durch die Kiste. Hier hätte man sich etwas mehr Mühe geben können. Die Spielanleitung ist nicht besonders benutzerfreundlich. Durchhaltevermögen und Willenskraft sind das A und O.

**Fazit**

*Age of Mythology* besticht vor allem durch seine Detailverliebtheit. Die Figuren sind punktgenau modelliert, allerdings dauert das Ausschneiden gute zwei Stunden (wenn man allein ist). Der Bezug zum Original ist ganz klar da, auch wenn man sich stellenweise als angehender Geschichtsfuzzi fragt, was Elefanten mit den Ägyptern zu tun haben. Es stört aber nicht, denn das Sammeln der Rohstoffe, das Bauen und das gegenseitige Zerstören mit Überraschungseffekten bietet genug Spielspaß. Eine bessere Anleitung und das Spiel wäre fast perfekt. So reicht es immerhin für gute Unterhaltung. Eine Partie schlägt dabei locker mit bis zu vier Stunden Spielzeit zu Buche.

**Schulnote: 3+**

# Anno 1503

**Hisst die Segel, Matrosen! Wir nehmen Kurs auf die neue Welt! *Anno 1503* gehört mit Abstand zu den beliebtesten Aufbauspielen. Kaum verwunderlich, dass Sunflowers und der Brettspielherausgeber Kosmos sich zusammengesetzt haben, um eine CD-freie Version herauszubringen.**




| Info: | Anno 1503 |
|---|---|
| ANBIETER: | Kosmos |
| PREIS: | Ca. € 29,99 |
| VERGLEICHBARE BRETTSPIELE: | Die Siedler von Catan |
| WEBADRESSE: | www.kosmos.de |

**Spielbeschreibung**

Wie auch im Original dreht sich im Brettspiel *Anno 1503* alles um die Entdeckung und Eroberung von Inseln. Mithilfe von kleinen farbigen Holzschiffen und zwei Spielbrettern (wobei eines der beiden Ihnen eher als Überblickskarte dient) bewegen Sie sich würfelnderweise zu zweit oder mit bis zu vier Personen vorwärts und rückwärts quer über die sieben Weltmeere. Nebenbei sammeln Sie Rohstoffe und handeln, um entweder viel Kapital zu scheffeln oder mithilfe einer großen Stadt alle nötigen Siegpunkte zu erreichen. Am Ende sind Sie der Herr über die neue Welt. Oder auch nicht ... Ja, Sie haben Recht. Das klingt nach einer Kopie des Spielprinzips von *Die Siedler von Catan*. Der Brettspiel-Klassiker bietet zudem mehr Variationen.

**Authentizität**

Die Parallelen zum Computer-Genossen sind dennoch deutlich: Entdecken, Bevölkern, Wachsen, Handeln. Allerdings fehlen Piraten und Kriege, die das Spiel sicherlich interessanter und abwechslungsreicher gestaltet hätten. Dennoch ist die Nähe zur PC-Version, nicht zuletzt dank übernommener Grafik auf Karten und Chips, klar erkennbar.

**Ausstattung**

Die Verpackung ist schlicht gehalten. Zwei schlichte Gummibänder halten die Spielbretter zusammen. Auch die Figuren sind wenig spektakulär. Holz, einfache Formen und vier verschiedene Farben müssen genügen. Dafür ist der Boden der Schachtel überaus praktisch mit einer entsprechenden Plastikschale bestückt, in der Sie alle Kleinteile komfortabel unterbringen. Trotzdem wäre hier mehr möglich gewesen.

**Fazit**

*Anno 1503* richtet sich an den „klassischen Brettspieler". Weder Kenntnisse des Originals noch stundenlange Lesevorbereitungen sind nötig, um das Spielprinzip schnell zu begreifen. Dank der Extraspielbretter hat man immer einen guten Überblick über benötigte Rohstoffe und braucht nicht ständig in die Spielanleitung zu schauen. Zwar ist die Verpackung sehr schlicht, verdirbt aber dennoch nicht den Spielspaß. Wer schnell mal eine Partie spielen möchte, findet in der Plastikschale schnell alle Kärtchen wieder – das spart Zeit und Nerven. *Anno 1503* eignet sich idealerweise für eine größere Gruppe. Mit vier Mitspielern entfaltet sich die Faszination des Brettspiels besser, da erst dann durch die Handelsoptionen strategische Planung vonnöten ist. Das ermöglicht häufiger überraschende Siegmöglichkeiten. Die Altersempfehlung des Herstellers ab zehn Jahren passt, da *Anno* auch für jüngere Entdecker leicht zu verstehen und zu spielen ist. Ein heißer Tipp für den nächsten Brettspielabend!

**Schulnote: 1-**

## Doom

**Sabbernde Riesenmonster, Zombies, die Sie an den Biersäufer von der Trinkhalle gegenüber erinnern: Dank des Heidelberger Spieleverlags wartet eine gehörige Portion Schariges auf Sie. Gemetzelt wird entweder als Paar oder in der Viererclique.**




| Info: | Doom |
|---|---|
| ANBIETER: | Heidelberger Spieleverlag |
| PREIS: | Ca. € 37,95 |
| VERGLEICHBARE BRETTSPIELE: | – |
| WEBADRESSE: | |
| | www.heidelberger-spieleverlag.de |

**Spielbeschreibung**
Sie agieren entweder als Marines oder als Overlord-Spieler und hindern sich gegenseitig daran, durch selbstgesteckte Korridore zu wandeln. Wie auch beim digitalen Bruder geht es in erster Linie ums Überleben. Darüber hinaus sollen Sie natürlich Punkte einheimsen, um alle Gemetzel zu überstehen und den Sieg zu erringen. Das Spiel ist umfangreich und komplex. Sie spielen auf verschiedenen Ebenen und entdecken dementsprechend schaurig-schöne Plätze.

**Authentizität**
Natürlich lassen sich die Atmosphäre und Schockmomente des Originals nicht in einem Brettspiel wiedergeben. Allerdings haben sich die Hersteller bei der Umsetzung sehr viel Mühe gegeben. Die ziemlich exakte Kopie des PC-Waffenarsenals sowie der entsprechenden Monster lassen zeitweilig echte *Doom*-Gefühle aufkommen.

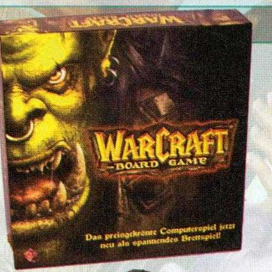
**Ausstattung**
Es gibt wohl kaum etwas auf dieser Welt (ausgenommen bekannte Fastfood-Ketten), das so viel Müll anfallen lässt wie übertriebene Verpackungen. Zwar bestehen die Spiele-Chips aus dicker Pappe, sind aber sehr schlecht ausgestanzt und machen das Auspacken nicht gerade zu einer Freude. Unansehnlich sind die Dinger dazu, weil ständig irgendwo noch was hängt oder zuviel abgerissen wurde. Die Kanten sind scharf, was man schnell schmerzhaft feststellt. Nach dem ersten Spielen purzeln sämtliche Kleinteile durch die Kiste. Beim wiederholten Spielen geben Sie also gezwungenermaßen zunächst einmal den Erbsenzähler. Immerhin gerieten die Plastik-Monsterfiguren in vier – äh – schicken Farben etwas größer. Zwei Hochglanzanleitungen geben Auskünfte über das levelbasierte Spielprinzip. Die Leserei ist auf Dauer aber ziemlich nervig. Bevor es wirklich losgehen kann, geben Sie sich die zwei Heftchen am besten zuvor als Nachtlektüre.

**Fazit**
*Doom* ist nichts für den normalen Brettspieler, sondern in erster Linie ein Spiel für Fans des Horrorklassikers. Exakte Übernahmen von Waffen und Monstern aus dem Original können zwar Schockmomente und Atmosphäre nicht ersetzen, machen aber eine halbwegs akzeptable Nicht-PC-Version daraus. Ob das Spiel wirklich – wie der Hersteller brav angibt – für Teenies ab 14 Jahren geeignet ist, bleibt eine Frage, die Mama und Papa zu klären haben.

**Schulnote: 4**

## Warcraft

***Warcraft: The Boardgame*** **ist ein Kind aus der Schmiede des Heidelberger Spieleverlags. Bilden Sie Einheiten aus, sammeln Sie Rohstoffe und zerstören Sie das gegnerische Imperium zu zweit oder zu viert.**




**Spielbeschreibung**
*Warcraft: The Boardgame* ist ein Spiel für die Strategen. Die magische Welt Azeroths liegt vor Ihnen und Sie entscheiden, ob Krieg oder Frieden herrscht, ob Sie angreifen oder verteidigen. Letztendlich geht es darum, das eigene Imperium zu sichern oder das andere zu zerstören. Wie auch immer, Hauptsache, Sie erreichen genügend Punkte, um als Sieger aus den chaotischen Wirren der Fantasy-Welt hervorzugehen. Egal, ob Sie sich für die Untoten, Dunkelelfen, Menschen oder Orks entscheiden: Überraschungen, Vor- und Nachteile warten auf jede Rasse und versprechen Komplexität.

**Authentizität**
Abgesehen von einer umfangreichen Story enthält *Warcraft: The Boardgame* alles, was auch das digitale Vorbild auszeichnet: Rassen, deren Besonderheiten etwa bei Angriffen sowie Stil sind gut übernommen und stellen sofort einen Bezug zum Computer-Pendant her. Das Brettspiel kommt auch recht komplex daher und eignet sich daher für Fans besonders, die in Azeroth bereits Erfahrungen gesammelt haben.

**Ausstattung**
Umweltschützer würden wahrscheinlich sofort tot umfallen, denn kaum ein anderes Brettspiel verursacht dermaßen viel Müll wie *Warcraft: The Boardgame.* Wenn Sie der Meinung sind, ein Brettspiel sei schnell ausgepackt und aufgebaut, sollten Sie Ihre „Lieblingsfreunde" zusammentrommeln und sie zum Ausfummeln der Karten und Chips versklaven. Die achteckigen Spielbretter bieten die Möglichkeit, die Welt so zu gestalten, wie sie Ihnen gefällt und gewähren dadurch sehr viele Freiheiten. Allerdings sollte man sich zunächst allein mit der nicht gerade lesefreundlichen Spielanleitung auseinandersetzen. Versuchen Sie nämlich, diese Ihren Freunden vorzulesen, können Sie darauf wetten, dass diese das Prinzip auch nach eineinhalb Stunden noch nicht kapiert haben. Das frustriert gerade Anfänger extrem. Glauben Sie uns, nach dem Studium der Anleitung können Sie den Spieletitel *Warcraft: The Boardgame* nicht mehr hören. Ständige Wiederholungen des Titels und komplizierte Beschreibungen einfacher Regeln setzen vor Spielstart Leidensfähigkeit voraus. Oft stellten wir uns die Frage: Wann kommt der Verfasser dieser Anleitung endlich auf den Punkt? Nervig!

**Fazit**
Trotzdem: *Warcraft: The Boardgame* ist ein komplexes Strategiespiel mit Suchtgefahr! Es macht Spaß, sich eine Strategie zurechtzulegen und sich dann in packende Kämpfe mit ungewissem Ausgang zu stürzen. Dank der entsprechenden Karten ist nie etwas so, wie Sie es sich anfangs vorgestellt haben. Das bringt Abwechslung und steigert den Spaßfaktor. Allerdings zieht die unübersichtliche und sich ständig wiederholende Anleitung die Bewertung runter. Denn bis man in den Genuss des eigentlichen Spiels kommt, ist Ausdauer und Durchhaltevermögen gefragt. Dass da nach Angaben des Herstellers auch Zwölfjährige durchblicken können, ist wohl eine Wunschvorstellung. Schade, denn das Spiel an sich verdient eine Spitzen-Bewertung.

**Schulnote: 2**

| Info: | Warcraft |
|---|---|
| ANBIETER: | Heidelberger Spieleverlag |
| PREIS: | Ca. € 28,99 |
| VERGLEICHBARE BRETTSPIELE: | – |
| WEBADRESSE: | |
| | www.heidelberger-spieleverlag.de |

# World of Warcraft

**Es ist das Online-Suchtspiel der Szene und hat mehr Anhänger als ein Fußballstadion Grashalme. *World of Warcraft: The Boardgame* wartet nun auf Sie. Daddeln dürfen Sie das Brettspiel sogar mit bis zu sechs Personen.**

**Spielbeschreibung**

Es ist kaum möglich, den Online-Riesen zu toppen und zwangsläufig kann ein Brettspiel nicht derart viele Variationen bieten. Tiefgang und Komplexität können Sie aber dennoch von *World of Warcraft: The Boardgame* erwarten. Wie beim Vorbild entscheiden Sie sich, ob Sie sich der Allianz (Menschen, Zwerge, Elfen und Gnome) oder der Horde (Orks, Trolle, Untote und Tauren) anschließen. Dann bilden Sie Ihre Truppen aus, rüsten sich und steigern Fähigkeiten, um schließlich auf den Gegner in einer großen Schlacht loszugehen. Strategisch ein Genuss.

**Authentizität**

Wie auch sein Verwandter *Warcraft: The Boardgame* kommt *World of Warcraft: The Boardgame* atmosphärisch nahe an das Computer-Original heran. Viele bekannte Zauber, Angriffsvariationen und Völker finden sich im Brettspiel wieder. Und auch hier gilt: Das Ganze ist komplex. Vorherige Erfahrungen im Fantasy-Reich erleichtern den Spieleinstieg.

**Ausstattung**

*World of Warcraft: The Boardgame* hat ausstattungstechnisch viel zu bieten, unter anderem sehr detaillierte 3D-Figuren. Besonders die Helden erinnern stark an das digitale Vorbild und sind wirklich schön anzusehen. Aber auch das Spielbrett, eine gigantische Karte, ist ein purer Augenschmaus. Wer die Konzeptkunst des Onlinespiels liebt, erliegt auch hier schnell der Detailverliebtheit. Allerdings hätte der Hersteller für den saftigen Preis von beinahe 70 Euro auch einige kleine Plastiktüten für die zahlreichen Kleinteile beilegen können. Denn rund 1.000 Gegenstände (hiervon etwa 120 Figuren) warten auf den Ab- und Aufbau. Es kann schon mnal rund eine Stunde dauern, bevor eine Partie endlich losgeht. Bei den Extraspielbrettern für die einzelnen Spieler ist uns ein Fehler aufgefallen: ein daumenbreiter Teil des unteren Rands fehlt. Dafür ist die Spielanleitung sehr umfangreich geraten, wenn auch nicht leicht zu durchblicken. Wer das Computer-Vorbild verinnerlicht hat, besitzt hier enorme Vorteile.

**Fazit**

*World of Warcraft: The Boardgame* ist ein interessantes Strategiespiel mit Tiefgang, Abwechslung und Komplexität. Die Ausstattung ist selten schön und für Fans bereits ein Kaufgrund. Aber gerade wegen dieser Vielfalt ist das Brettspiel für Strategie-Anfänger und *World of Warcraft*-Unwissende ungeeignet. Wenn Sie ein Fanatiker des Originals oder von guten Strategiespielen sind, greifen Sie zu. Laut Hersteller ist *World of Warcraft: The Boardgame* für Kinder ab zwölf Jahren spielbar – das ist aus den genannten Gründen kaum nachzuvollziehen. Produktionsfehler und eine unübersichtliche Anleitung bremsen den Genuss. Ob der Preis angemessen ist, darüber lässt sich streiten. Noch ein Nachteil: Eine deutsche Version gibt es bislang nicht.

**Schulnote: 3+**

| Info: | World of Warcraft |
|---|---|
| ANBIETER: | Fantasy Flight Games |
| PREIS: | Ca. € 69,49 |
| VERGLEICHBARE BRETTSPIELE: | – |
| WEBADRESSE: | www.fantasyflightgames.com |




»Nicht so scharf: LAN-Spieler.«

»Naturgesetz: Scharfe Frauen haben immer eine Hässlichere dabei.«

»Immer mit Tipp-Ex vor dem Monitor: Frauen.«

»Neu im Kino: Scream 4.«

»Schmeckt gut: Crowd-Salat.«

»Dazu fällt Ihnen garantiert was ein. Wonach sieht's denn aus?«

»Frauen gehen immer nur in Grüppchen aufs ESWC.«

Mehr als 700 Spieler aus über 50 Nationen trafen sich in Paris zur Spiele-Weltmeisterschaft.

»Verwirrend: Die neumodischen Falt-Monitore wirken immer noch nicht ausgereift.«

# Cup der guten Hoffnung

**Ausnahmsweise wurde in Paris mal nicht handfest in den Vororten randaliert, sondern nur virtuell auf den Schlachtfeldern des ESWC.**

Das Palais Omnisports in Paris Bercy wirkt wie ein bizarres, hoch technisiertes Hünengrab. Halb verborgen unter Grasflächen erheben sich pyramidenförmig Glasfronten und Stahlträger. In wenigen Tagen geben hier die Trauer-Rocker von Placebo melancholische Gitarrenriffs zum Besten; auch Punk-Primadonna Pink hat sich angekündigt. Doch am ersten Juli-Wochenende wurde in Bercy nicht zum Tanz aufgespielt – Highscores, Rundenbestzeiten und Frag-Rekorde standen auf dem Plan.

## VÖLKERWANDERUNG

Der Electronic Sports World Cup (ESWC), zog zum vierten Mal Profispieler aus aller Herren Länder an, die in sieben Disziplinen von *Quake 4* über *Counter-Strike*, *Warcraft 3* bis hin zu *Pro Evolution Soccer 5* um nichts Geringeres als den Weltmeistertitel stritten. In der spektakulären Arena rangen allerdings nicht nur E-Sportler aus über 50 Nationen um Preisgelder und Medaillen. ESWC-Veranstalter Games Services kämpft darum, die Spiele-WM international als führende E-Sport-Veranstaltung zu etablieren. Dagegen steht der koreanische Elektonikriese Samsung mit seinen World Cyber Games, die zuletzt in Singapur gastierten und demnächst im italienischen Monza Quartier beziehen. „Wir verstehen uns als Weltmeisterschaft, während Samsung die World Cyber Games als Olympiade darstellt", erklärt Games-Services-Chef Matthieu Dallon. Die Samsung-Veranstaltung hält man in Paris für eine Sponsoren-Party. Tatsächlich verwundert bisweilen die Auswahl der WCG-Spiele, trugen Strategie-Experten doch zuletzt ihre Scharmützel nicht nur mit anerkannten Spielen wie etwa *Starcraft* oder *Warcraft 3* aus, sondern auch mit dem zwar qualitativ guten, aber als Turnierspiel gänzlich unerprobten *Warhammer 40.000*. „Der ESWC ist keine Sponsoren-Veranstaltung, sondern aus der E-Sport-Szene gewachsen", betont Matthieu Dallon. „Wir verfolgen eine vollkommen andere Philosophie als andere Ligen, in denen man sich teilweise gegen die Zahlung von Startgeldern qualifiziert und die Auswahl der Spiele in Absprache mit den Verlegern läuft. Beim ESWC muss man sich durch Leistung qualifizieren; und bei der Auswahl der Spiele zählt nur das Kriterium, inwieweit sich der Titel als Turnierspiel eignet." Die auf dem Papier nahezu identischen Teilnehmerzahlen und Preisgelder der WCG und des ESWC täuschen derweil kaum über ein Duell eines E-Sport-Davids gegen einen Konzern-Goliath hinweg. Das französische Unternehmen besteht nämlich aus nur einem Dutzend spielebegeisterter Enthusiasten, die internationales Format nicht durch eine Vielzahl an kostspieligen Landes-Niederlassungen gewinnen, sondern durch die ebenso geschickte wie flächendeckende Vergabe von Liga-Lizenzen an lokale Spieler-Organisationen. So nehmen beim ESWC wie auch bei den WCG gut 400.000 Spieler weltweit an den Qualifikationen teil, die Aussicht auf insgesamt 400.000 Euro Preisgeld locken namhafte Profispieler in die französische Hauptstadt. Dabei schlägt allein die Durchführung des Finales mit Kosten von mehr als vier Millionen Euro zu Buche. Den World Cyber Games, bei denen monumentale Eröffnungs-Zeremonien mit Bühnenshows, Feuerwerk und Fairness-Schwüren zelebriert werden, merkt man dennoch die ungleich höhere Finanz-

## INTERVIEW „DAS PUBLIKUM MUSS SPIELE VERSTEHEN KÖNNEN!"

**Der deutsche ESWC-Chef Nescho Topalov erklärte uns unter anderem, was Frauen bei einer Spiele-Weltmeisterschaft zu suchen haben. Nicht, dass wir was gegen die Mädels hätten. Aber man darf ja mal nachfragen, oder?**

**PC ACTION** Die gellendsten Schreie vom Spielfeld stammen zu unserer Verzückung von den Mädels. Aber wir sind hier ja nicht beim Preisboxen, sondern beim Computerspielen, wo körperliche Unterschiede nicht zählen. Warum habt ihr eigene Damen-Wettbewerbe im Turnier?

**NESCHO TOPALEV:** Vor allem Jungs sind echte Hardcore-Spieler und trainieren oft soviel, dass sie sich eher für ein Turnier qualifizieren. Bei den Damen kommt hinzu, dass es einerseits wenige Profiteams gibt, andererseits haben die oft auch keine Sponsoren, die es durch ihre finanzielle Unterstützung ermöglichen, profimäßig zu trainieren. Es ist sogar vorgekommen, dass einige Frauenteams es sich nicht einmal leisten konnten, zur Qualifikation nach München zu reisen. Wir wollen einfach mit dem eigenständigen Frauen-Turnier diese Szene, die ja noch sehr jung ist, unterstützen und weiterentwickeln. Bei der World Cyber Games war zum Beispiel nur eine einzige Frau am Start, und die konnte sich auch nur durch Nachrücken für einen verhinderten Spieler qualifizieren.

**PC ACTION** Bedeutet das, dass die Fernsehstationen etwas Attraktiveres zu senden haben sollen als nur verschwitzte männliche Spieler?

**NESCHO TOPALEV:** Nein, es kommt ganz entscheidend auf die Spiele selbst an. Es geht uns darum, Spiele auszuwählen, die besonders durch den Spectator-Modus vom Publikum vernünftig mitzuverfolgen sind. Das ist zum Beispiel bei *Trackmania Nations* der Fall, das wir diesmal das erste Mal mit dabei haben.

**PC ACTION** In Korea sind Profi-Spieler längst Stars; es gibt reine Spielesender, die nur über Turniere berichten. Wann fangen bei uns die Mädels an, Profi-Spieler anzukreischen?



Nescho Topalov leitet die ESWC Deutschland.

**NESCHO TOPALEV:** Es geschehen ja jetzt schon skurrile Dinge. Auf der Cebit hatte Mousesports am Stand von Benq einige Schaukämpfe absolviert. Dort ist ein Mädchen beim Anblick von einem der Spieler ohnmächtig zusammengebrochen.

**PC ACTION** Nach welchen Kriterien wählt ihr die Spiele aus, die während der Weltmeisterschaft laufen?

**NESCHO TOPALEV:** Im Gegensatz zu anderen Veranstaltungen lassen wir unsere Disziplinen nicht durch Verleger sponsern. Das bedeutet, wir wählen die Spiele aus, die einfach E-Sport-geeignet sind. Diesmal haben wir jedoch Sonderdisziplinen im Wettbewerb, wie zum Beispiel *Gran Turismo*. Aber auch hier gilt, dass das Spielprinzip nachvollziehbar und von einem Publikum mitverfolgbar sein und verstanden werden muss. Dann kommt es natürlich auf einen guten Genremix an, der das Turnier dann für das Publikum interessant macht. Ich denke, das ist uns gelungen. *Quake b4* und *Counter-Strike* sind die Top-Titel im Shooter-Bereich, *Pro Evolution Soccer 5* ist die Referenz im Fußball und dass Strategietitel wie *Starcraft: Brood War* und *Warcraft 3: The Frozen Throne* auf einem internationalen Turnier vertreten sein müssen, ist bei der riesigen Fangemeinde ohnehin klar.

**PC ACTION** Nun habt ihr ja ähnlich wie die WCG an die 700 Spieler im Finale. Wollt ihr in Zukunft dort auftrumpfen und die WCG überflügeln?

**NESCHO TOPALEV:** Nein, es geht uns nicht darum, so viele Spieler wie möglich im Turnier zu haben, sondern wir wollen die Besten bekommen. Ich könnte mir sogar vorstellen, dass wir die Teilnehmerzahl im nächsten Jahr eher noch reduzieren..

**PC ACTION** Ab wann ist man denn zu alt, um profimäßig PC-Turniere zu spielen?

**NESCHO TOPALEV:** Das läßt sich schwer beantworten, aber es ist selten, dass hier jemand spielt, der älter als 30 ist. Man kann davon ausgehen, dass man den Höhepunkt seiner Karriere als Profizocker zwischen 20 und 25 erreicht.

---

kraft eines internationalen Konzerns an. Der Electronic Sports World Cup hält währenddessen mit Einfallsreichtum und kreativen Ideen dagegen. Schon optisch macht der ESWC durchaus etwas her. Das Team von Games-Services, das während der Wettkampftage gut 200 Helfer anheuert, setzte auch vor der diesjährigen Veranstaltung im Sportpalast auf spektakuläre Austragungsorte. Im Jahr 2003 erstmals im Futuroscope Park veranstaltet, zog man später sogar in den von den Franzosen als nationales Heiligtum angesehenen Louvre um.


»Hurra, das ist der glücklichste Moment in meinem Leben!«
Michael Bignet, in der Szene besser bekannt unter dem Nick Winz, gewann souverän die *Quake 4*-Weltmeisterschaft.

### DAMENWAHL

Der ESWC hebt sich nicht nur wegen der schicken Cyber-Schlachtfelder von den üblichen Netzwerk-Partys ab. Während anderswo meist männliche Spieler in die Monitore starren und bei den World Cyber Games sogar eigens Pressekonferenzen mit der einzigen für das Finale qualifizierten Spielerin einberufen werden, treten bei der Spiele-WM Frauen-Teams in speziellen Turnieren gegeneinander an. Dabei stehen die Damen ihren männlichen Gegenparts zumindest im Engagement in nichts nach – jeder Frag wird frenetisch bejubelt, die Team-Chefs leiden und fiebern mit ihren Mädchen-Mannschaften nicht weniger mit als bei den Zocker-Knaben. Mit physischen Unterschieden ist eine Liga für Spielerinnen freilich nicht zu rechtfertigen. Vielmehr will die ESWC-Leitung gezielt Entwicklungshilfe leisten. „Mädchen spielen einfach nicht so oft Turnier-Spiele wie Jungs und daher hat sich die Szene noch längst nicht so entwickelt", meint Matthieu Dallon. „Wir versuchen, diese Lücke zu schließen, und auch Frauen an Spiele als Turniersportart heranzuführen. Aber natürlich ist es mein Ziel, die Mädchen-Turniere möglichst schnell abschaffen zu können, und zwar dann, wenn es genug Mädchen auch in Konkurrenz zu den männlichen Spielern ins Finale schaffen." Bis ins Endspiel konnte sich die deutsche Damen-Mannschaft Alternate Attax bei *Counter-Strike* nicht ballern. Während die Cyber-Amazonen am Vortag des Endspiels strandeten, belegte zumindest Alternates Herren-Team den dritten Platz in der Disziplin ... Christoph Holowaty

**Info: www.esworldcup.com/2006/**




Haben Sie Ihre Karte fertig gestellt, sollten Sie sie zunächst Probe spielen, um mögliche Fehler zu finden.

# Klares Handspiel

AUF DVD
SDK & TUTORIAL

**Um mit dem F.E.A.R.-EDITOR eigene Karten zu basteln, benötigen Sie Fingerspitzengefühl – und unsere Anleitung!** Langsam schleichen Sie sich durch den schummrigen Gang der Fabrik. Das Licht flackert. Fest umklammern Sie Ihr Gewehr, stets bereit, den Abzug zu drücken. Vorsichtig spähen Sie um die nächste Biegung. Alles ruhig. Doch als Sie den Gang betreten, springt hinter einem umgeworfenen Regal ein Feind hervor und lässt seine Waffe sprechen ... Derartige Spielerlebnisse hängen zu einem Großteil von der spannenden und abwechslungsreichen Gestaltung der Levels ab. Wenn Sie nun der Meinung sind, Sie können das besser oder ebenso gut wie die Entwickler des Actionkrachers *F.E.A.R.*, dann sollten Sie sich unsere Anleitung zum Umgang mit dem Editor durchlesen.

### ALLER ANFANG IST SCHWER

Das Software Development Kit (Editor zum Erstellen von kompletten Spielen; im Folgenden SDK abgekürzt) von *F.E.A.R.* ist ein Platzfresser. Mindestens sechs Gigabyte freien Speicher sollten Sie auf Ihrer Festplatte haben. Das SDK an sich ist nicht so groß, allerdings packt es das ganze Spiel mit in den Editor, sodass Sie hinterher zwei Versionen von *F.E.A.R.* installiert haben. Die Editor-Version soll verhindern, dass die Originaldaten zerstört werden. Die Installation kann je nach Rechner gut eine halbe Stunde dauern.

### VORBEREITUNGSZEIT

Beim Start des Editors sind einige Dinge zu beachten, ansonsten läuft er nicht. Öffnen Sie das Programm unter „Start > Programme > Sierra > FEAR Public Tools > WorldEdit". Nach dem Start klicken Sie oben links in der Menüleiste auf „File > Open Project" und öffnen die Datei „FEAR.dep". Normalerweise befindet sie sich auf der gleichen Festplatte, auf der Sie den Editor installiert haben. Suchen Sie also unter dem Verzeichnis „FEAR Public Tools > Dev >Runtime > Game". Nach einigen Sekunden sollten Sie in der linken Tab-Liste gewisse Einstellungen wie Texturen, Prefabs und so weiter auswählen können. Das war erst der Anfang, als Nächstes fügen Sie alle Werkzeugleisten (Toolbars) ein. Dafür klicken Sie im Programm-Menü auf „View > Toolbars" und setzen hinter jede Werkzeugleiste ein Häkchen. Nun füllt sich die Objektliste unter der Menüleiste.

### ARBEITSFLÄCHE LADEN

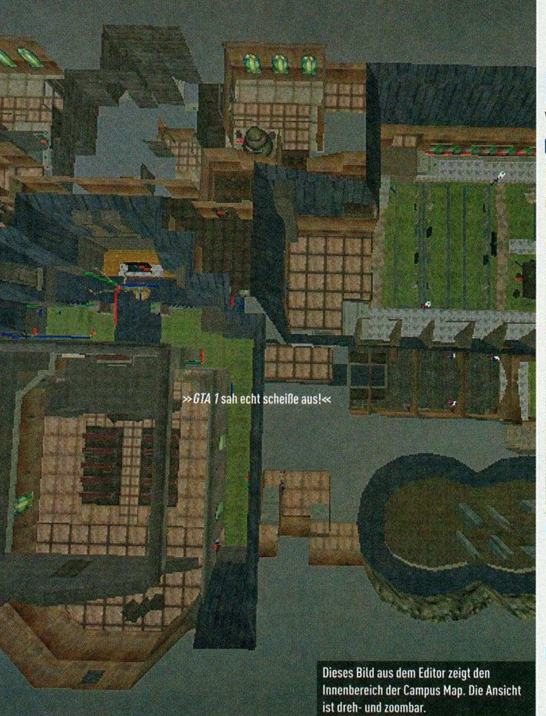
Ist Ihr Klickfinger schon warm? Prima. Weiter geht's! Wählen Sie erneut „File" im Menü und anschließend „New World ..." Sie geben nun einen Namen für Ihre neue Karte ein und klicken auf „OK". Aus einer Arbeitsfläche sind nun vier geworden. Jetzt stellen Sie noch den „Object Selection Filter" und die „Brush Contexts" ein. Diese beiden Optionen finden Sie in der vorhin aktivierten „Edit Mode Toolbar".

### OBJEKT SELECTION FILTER

Klicken Sie jetzt auf das Symbol „Object Selection Filter". Es öffnet sich ein neues Fenster, in welchem Sie zunächst auf „Match Class" klicken und dann alle Haken entfernen – außer den bei „LightPoint" (scrollen Sie ein wenig herunter, um den zu finden). Sie klicken anschließend unter der Liste auf das „+"-Zeichen und geben einen Namen ein. Wie wäre es mit „LightPoint"? Wenn Sie das Fenster schließen, lässt sich dieses nun in der Liste in der Werkzeugleiste oben wählen. Öffnen Sie dieses Fenster erneut und wiederholen Sie die Schritte für folgende Objekte: „GameStartPoints", „Weapon-Item" und treffen Sie zum Dritten die Auswahl aller Objekte. Dazu klicken Sie in der Liste den Button „All" und speichern auch diese Auswahl, etwa unter dem Namen „All". Im „Object Selection Filter" können Sie sich nun in der Liste ein Objekt aussuchen. Wir erklären das am Beispiel von Lichtquellen („Light") weiter. Wenn Sie mit der Maus im „Object Edit"-Modus eine bereits erstellte Karte markiert haben, wählt das Programm nur die Objekte aus, welche den Index „Light" besitzen, also Lichter sind. Mit dem Button „Brush Contexts" können Sie sich dann beispielsweise nur die Wände (Brushes) oder die Sektoren oder beides gemeinsam anzeigen lassen. Was für ein geniales Programm!

### BRUSH CONTEXTS

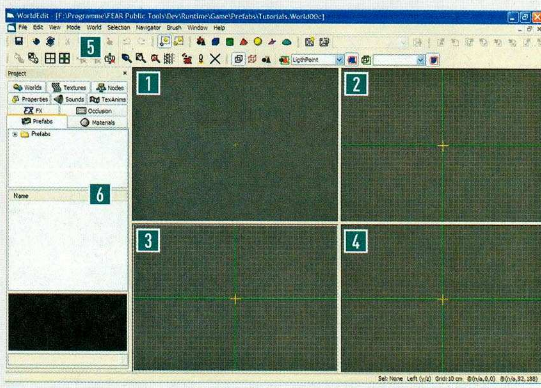
Wählen Sie im Hauptmenü des Editors „Mode" > „Brush Contexts" und schon öffnet sich ähnlich wie vorhin beim „Selection Filter" ein neues Fenster. Aktivieren Sie das Häkchen bei „Solid", klicken Sie unten auf das „+" und geben Sie dort „Solid" ein. Wenn Sie dies später aktivieren, sehen Sie in den Vorschau- und 3D-Fenstern lediglich die Wände mit den Texturen und einzelne Prefabs (vorgefertigte Teile). Wiederholen Sie diese Schritte für „All" und für „Visibility". Danach ist der




Dieses Bild aus dem Editor zeigt den Innenbereich der Campus Map. Die Ansicht ist dreh- und zoombar.

## Hier lernst du fensterln

Verlieren Sie nicht die Übersicht! Wir erklären Ihnen, mit welchen Fenstern Sie zu tun haben.




1 Im 3D-Fenster erscheint während des Erstellens die Karte in der 3D-Ansicht so, wie sie später im Spiel aussieht. Sie bewegen sich mittels „I und Mausbewegung" horizontal und vertikal, mit „O und Mausbewegung" erhalten Sie eine Rundumsicht, mit dem Mausrad zoomen Sie die Ansicht, das Tastenkürzel für das Fenster lautet „1".

2 Eine Übersicht über das Projekt von oben. Im Fenster bewegen Sie sich mit „I und Mausbewegung" für die freie Sicht, mit „O und Mausbewegung" oder alternativ dem Mausrad zoomen Sie die Ansicht. Tastenkürzel ist „2".

3 In die seitliche Ansicht der Karte (Tastaturkürzel „3") bewegen Sie die Ansicht mit Maus und Tastatur wie im Fenster 1 beschrieben.

4 Die Ansicht der Karte von vorn aktivieren Sie mit „4". Hier gelten die gleichen Tastenbefehle zur Bewegung wie auch in Fenster 2

5 Werkzeug-Leiste

6 Projekt-Fenster

Editor – unglaublich, aber wahr – wirklich und endlich startklar. Diese Einstellungen sind dann gespeichert und nicht ständig zu wiederholen. Hurra!

### DU BRAUCHST HILFE!

Wenn Sie außer Französisch auch Englisch beherrschen, ziehen Sie sich das alles am besten auch als Video rein. Nein, wir meinen nicht die letzten Jenna-Jameson-Streifen aus der Videothek, sondern die Hilfe-Videos, die Entwickler Monolith neben jeder Menge Tutorials und Anleitungen mit in den Editor gepackt hat. Unter „Help > Topics ... " finden Sie die Filmchen. Dort klicken Sie auf „WorldEdit" > Tutorials > Videos". Im „Setting Up WorldEdit"-Video bekommen Sie diese Einleitung noch einmal interaktiv geliefert.

### JETZT GEHT'S LOS!

Auf der linken Seite des Editor-Fensters befindet sich eine Liste mit verschiedenen Registerreitern – die wichtigsten erklären wir Ihnen kurz:

**Properties**: Wenn Sie ein Objekt im Editor markiert haben, finden Sie hier verschiedene Einstellungsmöglichkeiten.

**Prefabs**: Vorgefertigte Objekte warten darauf, dass Sie sie in die neuen Karten klatschen.

**Worlds**: Hier finden Sie im Ordner Prefabs (standardmäßig) oder Worlds Ihre gespeicherten Karten. Wenn Sie einen eigenen Ordner für Ihre neuen Karten angelegt haben, fügen Sie ihn mit Rechtsklick ins > „Add Directory" ein. Das erleichtert Ihnen die Suche nach den frisch gebastelten Eigenkreationen.

**Materials**: Alle Texturen, die Sie für Ihre Karte brauchen, finden Sie unter dem Registerreiter „Materials".

**Nodes**: Die Funktion schlechthin. Alles, was Sie in Ihrer Karte an Objekten, Wänden und so weiter eingebaut haben, finden Sie hier. Bei einer großen Karte kann nämlich sonst schon mal die Übersicht flöten gehen. Legen Sie am besten für jeden Raum einen Ordner an (Rechtsklick auf den Ordner > „Add Container Node...") und markieren Sie ihn dann mit einem Tastendruck auf „F3", so ist er fett markiert. Was Sie fortan in die Karte einbauen, speichert das Programm in diesem Ordner. Für einen großen Raum ist es sinnvoll, weitere Unterordner in diesem Verzeichnis zu erstellen, der die einzelnen „Brushes" enthält. Das erleichtert Ihnen die spätere Übersicht ungemein. Sie können sich einen Raum komplett gestalten und dann die einzelnen Objekte wie Wände und Böden nacheinander anklicken (dabei „Shift" gedrückt halten!). Wechseln Sie nun in den „Node"-Reiter und klicken Sie mit der Maus auf den Ordner, in dem Sie diese Wände platzieren wollen: Rechtsklick > „Move Tagget Nodes Here". Alle markierten Bereiche landen nun in diesem Ordner.

### EIN PAKET FÜR SIE!

Jetzt ist es an der Zeit, das *M4L-FEAR-TutorialPack* von unserer DVD auf Ihre Platte zu schaufeln. Das Tutorial erklärt unter anderem anschaulich, wie Sie Räume erstellen, verbinden und mit schicken Texturen zukleistern. Natürlich erfahren Sie ebenso, wie Sie Spezialeffekte, etwa Feuer, erstellen oder neue, eigene Texturen in die Karte einfügen. Nach der Installation öffnen Sie das Installationsverzeichnis von *F.E.A.R.*, suchen dort den Ordner „M4L-FEAR-TutorialPack" und starten das Tutorial über die Datei index.html. Das Lernpaket steht auch für andere Spiele zur Verfügung und wird ständig erweitert. Surfen Sie doch einfach einmal auf der Webseite www.Clan-M4L.de vorbei. Dort finden Sie immer die aktuellste Version des Tutorials.

### VERSCHIEDENEN SPIELARTEN

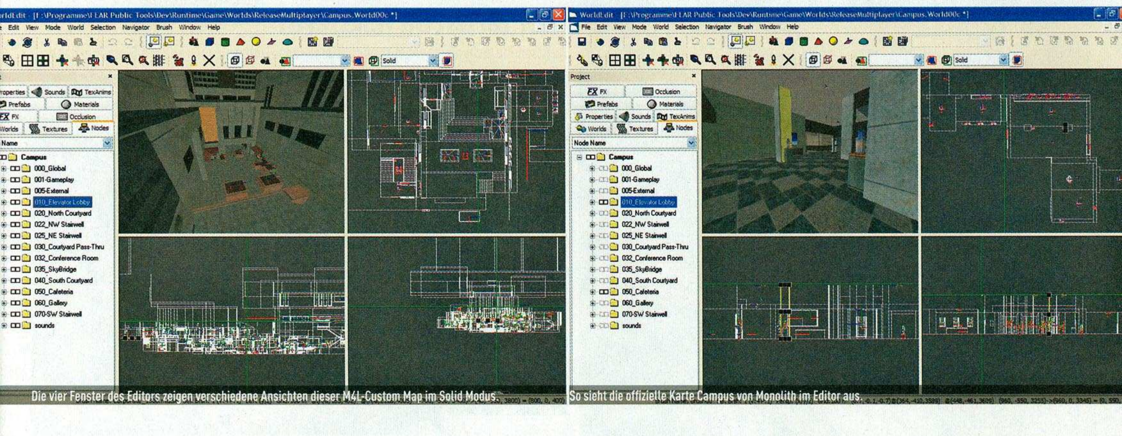
Natürlich bietet *F.E.A.R.* nicht nur den klassischen Deathmatch-Modus (DM). Sie messen sich auch im Team-Deathmatch (TDM), Capture the Flag (CTF) und weiteren Modi mit anderen Spielern. Nachfolgend erklären wir, wie Sie die einzelnen Arten in Ihre Karte integrieren.

### DEATHMATCH

Fügen Sie einfach in Ihre Karte über die Funktion „WorldProperties-Object" zwei Startpunkte (GameStartPoints) ein. Wie das geht? Klicken Sie im Hauptmenü des Editors auf „World > Add Object ..."

### TEAM-DEATHMATCH

Beim Team-Deathmatch sollten Sie darauf achten, nicht nur einen Startpunkt zu erstellen, sondern natürlich mehrere. Ein Beispiel: Sie setzen einen so genannten „GameStartPoint" an einer beliebigen Ecke. Nun packen Sie noch zwei weitere auf die Karte, etwa links und rechts davon. Dem Startpunkt links weisen Sie unter „Properties" (im Reiter „Project") in der Team-Einstellung die Bezeichnung „Team 0" und dem rechten Startpunkt entsprechend die Kennung „Team 1" zu. Die Einstellungen des Startpunkts in der Mitte bleiben unverändert.



Die vier Fenster des Editors zeigen verschiedene Ansichten dieser M4L-Custom Map im Solid Modus.

So sieht die offizielle Karte Campus von Monolith im Editor aus.

Somit ist dem linken Team die Ziffer 1 und dem rechten Team die 2 zugeordnet. Das ist wichtig, da im Modus Team-Deathmatch die Teammitglieder in der Nähe ihrer Gruppe wiederbelebt werden. Achten Sie außerdem darauf, dass die Wiedereinstiegspunkte (Spawnpoints) nicht zu eng beieinander liegen. Ansonsten verhaken sich die Figuren beim Einstieg ins Spiel.

## SLOMO-RECHARGER

Der Zeitlupen-Effekt (SloMo-Modus) ist der wohl mit Abstand spektakulärste in der Welt der Ego-Shooter. Er ist aber nur bei Deathmatch, Team-Deathmatch und CTF-Modus einsetzbar. Um ihn in diesen Spielmodi in Ihrer Karte nutzen zu können, gehen Sie im Editor wie folgt vor. Sie klicken an der Stelle, an der das Symbol erscheinen soll, auf die rechte Maustaste und wählen „Add ... > Objekt... > Gear Item“ aus. Bestätigen Sie dann mit „OK“ und rufen im Registerreiter „Projects > Properties“ auf. Dort aktivieren Sie unter „GearTyp“ den „SloMo Recharge“. Außerdem müssen Sie sicherstellen, das „MP Respawn“ unter „Properties“ den Wert „True“ aufweist. Nun ist es fast geschafft. Vorher setzen Sie allerdings noch einen „Object Remover“ in die Karte. Klicken Sie abermals auf die rechte Maustaste „Add ...> Object“ und dann auf „Object Remover“. Positionieren Sie diesen etwas über dem „SloMo Recharger“ und stellen Sie unter „Properties“ das Folgende ein:

1. Fügen Sie dem Feld unter „Groups0and1“ Ihre „SloMo Recharger“ hinzu. Dazu klicken Sie auf das Icon mit den drei Punkten. Im neu geöffneten Fenster wählen Sie bei „Group00Object00“ das „B“. Im neuen Fenster suchen Sie sich unter „GearItems“ den „SloMo-Recharger“ aus. Dieser sollte mit „GearItem00“ bezeichnet sein.
2. Stellen Sie sicher, das „GroupsToKeep“ den Wert „0“ hat.
3. Setzen Sie unter „Game Modes“ den „Singleplayer“ auf „True“. So können Sie den SloMo Recharger im Testlauf im WorldEditor überprüfen. Dann setzen Sie die Funktionen „GameMode0“ bis „GameMode4“ auf folgende Werte:

GameMode0: DeathMatch
GameMode1: Elimination
GameMode2: Team-Deathmatch
GameMode3: Team-Elimination
GameMode4: CTF

Mit diesen Einstellungen haben Sie es geschafft. Jetzt setzen Sie auch den Zeitlupen-Effekt auf Ihrer Karte ein.

## CONTROL

Der Patch 1.05 korrigierte nicht nur kleinere Fehler, sondern fügte auch den neuen Spielmodus Control (Kontrolle) ein, in dem eins der beiden Teams drei Kontrollpunkte halten soll. Um diesen Modus auf Ihrer Karte zu aktivieren, sind diese Schritte notwendig: Per Rechtsklick „Add...> Object“ suchen Sie „ControlPoint“. Diese Option setzen Sie in die Mitte eines Raumes oder einer Straße. Geben Sie nun unter „Properties -> ControlPointID“ eine „1“ ein. Je nachdem, wie viele Kontrollpunkte Sie setzen wollen, tragen Sie jeweils fortlaufende Nummer ein. Beim zweiten Kontrollpunkt tragen Sie dann also unter „ControlPointID“ eine „2“ und beim dritten entsprechend eine „3“ ein. Nun fehlt noch ein „ControlerPoint Recharger“. Dieser entfernt beim normalen Deathmatch etwa die Kontrollpunkte aus dem Spiel. Dazu bauen Sie ein Objekt „Object Remover“ ein, den Sie beliebig platzieren. Unter „GameModes > Properties“ geben Sie bei „GameMode0“ den Wert "CTF“ und bei „GameMode1“ den Wert „SloMo CTF“ ein. Bei „Groups0and1“ tragen Sie nacheinander die Kontrollpunkte wie folgt ein: „Group00Objekt00“ erhält den Wert "ControlPoint01“ und „Group00Objekt01“ den Wert „ControlPoint02“ und so weiter.

## CAPTURE THE FLAG

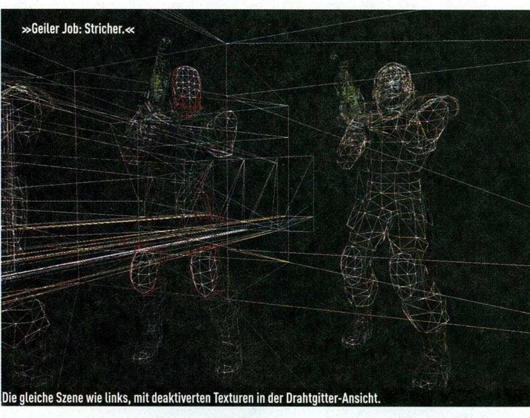
Im Capture-the-flag-Modus ist es wichtig, dass zwei identische Bereiche auf den Karten vorliegen. Jede Mannschaft hat die gleichen Bereiche. Es wäre nämlich unfair, wenn ein Team über weite, große Gänge spaziert, während das andere Team seine digitalen Ärsche durch kleine und enge Wege quetscht. Es empfiehlt sich daher, erst den Bereich von Team 1 auf der Karte fertig zu stellen und diesen dann zu kopieren. Sie drehen die Karte einfach um 180 Grad und pappen beide Bereiche zusammen. Für die Fahnenflucht fehlt nun noch ein wichtiges Element. Die Flagge an sich. Um den für diesen Spielmodus überaus wichtigen virtuellen Stofffetzen zu erstellen, machen Sie Folgendes: Setzen Sie in dem Raum, in dem die Flagge erscheinen soll, das Objekt „CTFFlagBase“. Erstellen Sie dort unter „Properties“ die Teams mit den Einträgen „Team0“ für das Team 1 und für die andere Basis „Team1“ für Team 2. Beide Teams benutzen unterschiedliche Farben, die Sie ebenfalls im Editor einstellen. Erstellen Sie ein Objekt „TeamClientFX“ und stellen Sie unter „Properties“ die Funktion „TeamClientFX“ auf „CTFBaseSign“ und bezeichnen Sie das erste Team unter „Team“ als „Team0“. Das Zeichen an sich sehen Sie allerdings nicht im Editor, sondern nur ein Kästchen, das dieses symbolisiert. Bewegen Sie es so an eine Mauer der Karte, wie Sie es für richtig halten, und überprüfen Sie die korrekte Platzierung im Editor. Alles okay? Dann kopieren Sie es an den gewünschten Flaggenpunkt des anderen Teams. Stellen Sie für diesen Flaggenpunkt aber unter unter „Team“ den Wert „Team1“ ein.

## GAMESTARTPOINTS IM CTF

Im CTF-Modus wäre es natürlich unsinnig, die so genannten „GameStartPoints“ so zu verteilen, dass Spieler schon kurz vor der gegnerischen Basis in die Partie einsteigen. Um das zu vermeiden, positionieren Sie für Team1 ganze acht Startpunkte (Startpoints) um die Basis mit der Flagge (Flag Base) und stellen die „Properties“ jedes einzelnen Punkts wie folgt ein: „StartPoint“ auf „True“, „SpawnPoint“ auf „False“ und „Team“ auf „Team0“. Die gleiche Prozedur erledigen Sie auch für Team 2, allerdings stellen Sie dort unter „Properties“ den Wert für „Team“ auf „Team1“. Bereits vorhandene Startpunkte, wie etwa für den Deathmatch-Modus, werden dadurch unterdrückt. Natürlich sollten Sie die Startpunkte nicht direkt an die Flagge setzen, sondern im Raum verteilen. Damit verhindern Sie unfaire Nachteile eines Teams beim Erobern der Flagge.



Ein Abschnitt einer selbst erstellten Karte mit zwei Feinden, so wie Sie sie im Spiel sehen.



Die gleiche Szene wie links, mit deaktiverten Texturen in der Drahtgitter-Ansicht.

### ERSTELLEN EINES ARCHIVS

Haben Sie Ihre Karte endlich im Kasten, sollten Sie Ihre harte Arbeit natürlich auch speichern. Ein Mausklick auf „Process World" bannt die Daten endgültig auf Ihre Festplatte. Damit Ihre Eigenkreation auch spielbar ist, erstellen Sie ein Archiv daraus. Zunächst starten Sie die Karte im Editor, blenden mit den Tasten „F2" das HUD aus und schweben nach einem Tastendruck auf „F3" über das Gebiet. Suchen Sie sich eine besonders schöne Ecke aus und machen Sie einen Screenshot. Verkleinern Sie nun dieses Bild mit einem Bildbearbeitungsprogramm auf die Maße 256x256 Pixel und speichern es als unkomprimierte 32-Bit-TGA-Datei. Zurück im Editor importieren Sie diese Datei über den Registerreiter „Textures > Import TGA..." Es erscheint jetzt im „Textures"-Fenster. Durch einen Rechtsklick auf das Bild und „Find Local File" identifizieren Sie den Ordner, in dem die jetzt erstellte DDS-Datei Ihres Screenshots liegt. Benennen Sie diese Datei in den Namen Ihrer Karte um. Achten Sie dabei auf Groß- und Kleinschreibung! Außerdem benötigen Sie eine „*.ini-Datei", die Sie etwa mit dem Texteditor von Windows erstellen und deren Optionen im Kasten „Die richtige Einstellung" erklärt sind. Speichern Sie diese Datei und benennen Sie sie anschließend um. Aus gothica.txt wird also die Datei Gothica.ini.

### PACK ALLES ZUSAMMEN!

Öffnen Sie den ArchivEdit, den Sie im Startmenü unter „Start > Programme > Sierra > F.E.A.R." finden. Sie sehen nun die Arbeitsfläche, auf der linken Seite eine Ordnerliste und auf der rechten Seite die Dateien. Links fügen Sie jetzt per Rechtsklick auf „Unbenannt" einen neuen Ordner mit dem Namen „Worlds" ein. In diesem erstellen Sie anschließend den Unterordner namens „ReleaseMultiplayer". Beachten Sie auch hier bitte unbedingt die Groß- und Kleinschreibung! Packen Sie den Screenshot Ihrer Karte im dds-Format, die Ini-Datei und die Karte in diesen Ordner. Dieser befindet sich auf der Partition, auf der der Editor installiert ist. Der genaue Pfad lautet „FEAR Puplic Tools > Dev > Runtime > Game > Prefabs". Dort finden Sie die beiden Dateien, aus der Ihre Karte besteht. Eine trägt die Endung „World00p" und die andere „World00c". In das Archiv gehört nur die Datei „World00p". In Ihrem Archiv sollten sich jetzt die Dateien MeineMap.World00p, MeineMap.dds und MeineMap.ini befinden. Beim anschließende Speichern des Archivs achten Sie bitte darauf, exakt den Namen zu benutzen, den Sie auch im Archiv benutzt haben. In diesem Beispielfall also „MeineMap". Kopieren Sie die MeineMap.Arch00 ins Windows-Benutzerverzeichnis unter „Gemeinsame Dateien > Monolith Productions > Fear > Custom > AdditionalContent". Wenn Sie nun *F.E.A.R.* starten und eine Mehrspieler-Partie eröffnen, können Sie die erstellte Karte in den zugelassenen Modi auswählen.

### DAS BESTE ZUM SCHLUSS

Beim Erstellen von Karten (Mappen) sollten Sie sich immer schon vor der eigentlichen Bitschubserei über den Aufbau der Karte im Klaren sein. Wenn Sie später vieles umbauen müssen, kostet Sie das meist nicht nur Zeit, sondern auch Nerven. Am besten packen Sie anfangs ein Blatt Papier auf den Tisch und zeichnen im Groben auf, wie die Karte aussehen soll. Nehmen Sie für eine Wand nicht nur eine einzige Textur. Unterteilen Sie sie lieber in zwei oder drei Bereiche, die Sie mit verschiedenen Texturen bepflastern. Vor allem bei großen Räumen sieht das deutlich schnuckeliger aus. Erstellen Sie Raum für Raum und verzetteln Sie sich nicht, indem Sie mit lauter Einzelteilen beginnen. Also nicht hier ein Raum, dann dort eine Treppe und da ein Fenster einbauen. Sonst verlieren Sie leicht den Überblick. Beachten Sie: Jede Karte benötigt ein „WorldProperties-Objekt". Hier können Sie die Helligkeit des Levels einstellen, ob es sich um eine Mehrspielerkarte handelt oder Sie Futter für Einzelgänger basteln wollen. Für Mehrspielerkarten aktivieren Sie zwingend den WorldType „Multiplayer". Mit „AmbientLight" stellen Sie die Helligkeit des Levels ein. So können Sie auf einige Lichtquellen verzichten. Generell lautet die Devise: Je weniger Lichtquellen, desto schneller flutscht das Spiel. Arbeiten Sie deshalb nur in großen Räumen mit mehreren Lichtquellen und regeln Sie ansonsten die Helligkeit über die „WorldProperties". Für ein großes Licht, das sich besser als mehrere kleine eignet, regeln Sie dessen Radius im Objekt „LightPoint" unter „LightRadius".

Sven Koppelmann/Andreas Bertits/Marc Brehme

**Info: www.vugames.com**

## Voll korrekte Einstellung!

fear_map.ini - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?

```
[Mission] 1
NameStr=Gothica V1.0 2
MinPlayers=2 3
MaxPlayers=16 4
RequiredFeatures= 5
SupportedFeatures=SlowMo 6
Photo=Gothica.DDS 7
```

1 Die Mission steht immer als Erstes in der Datei

2 Name der Karte, erscheint beim Laden

3 Ein Vorschlag für die minimale Teilnehmerzahl an Spielern auf dieser Karte

4 Ein Vorschlag für die maximale Teilnehmerzahl an Spielern auf dieser Karte

5 Ein Eintrag hinter dem „=" ist hier nur nötig, wenn es sich um eine Capture-the-Flag-Karte handelt

6 Diese Zeile ist nur wichtig, wenn die Karte den SloMo-Recharger unterstützt. Unterstützt sie etwa den SloMo-Recharger und CTF, können beide Modi zur Vereinfachung durch Kommata getrennt angegeben werden. Dann lautet diese Zeile „SupportedFeatures= Slowmo,CTF". Die Karte wird dann bei der Auswahl der Karten in beiden Spielarten angezeigt.

7 Das Bild Ihrer Karte. Die Bezeichnung muss mit der der Karte übereinstimmen.

# VORSCHAU



Zu Beginn sind die Terroristen mit einfachen Fortbewegungsmitteln wie Bussen unterwegs. Später heizen Sie den Friedenstruppen mit modernster Kriegsmaschinerie ein.

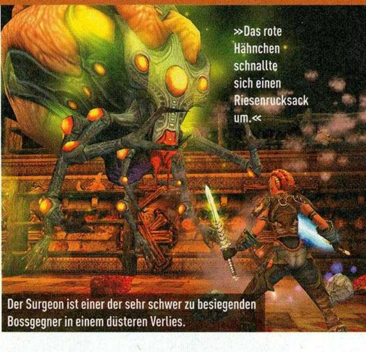


## Auf zu den Chaos-Tagen!

**Vor Ort bei Most Wanted Games spielten wir JOINT TASK FORCE – und wollten nicht mehr aufhören ...**

ECHTZEIT-STRATEGIE | In *Joint Task Force* stellt sich ein Zusammenschluss internationaler Truppen den bösen Terroristen. Wir bewältigten in Budapest spannende Aufgaben zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Gleich zu Beginn fiel uns die KI auf: Wahlweise werfen sich die Truppen automatisch in den Dreck, suchen Deckung und setzen Granaten und Panzerfäuste ein. Bauen ist nicht, dafür klauen wir umherstehendes Gerät, besetzen Flughäfen und fliegen Panzer ein. Erfahrene Einheiten befördern wir zu Offizieren – quasi Helden-Pendants mit Spezialfähigkeiten. Beeindruckt hat uns die Technik. Die Macher spendiertem ihrem Werk Partikel- und Ragdoll-Physik, dynamisches Wetter und wechselnde Tageszeiten, die nicht nur nett anzuschauen sind, sondern auch beispielsweise die Sichtweite verändern. Unser Eindruck: eine viel versprechende Terroristenhatz. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: viertes Quartal 2006. Alexander Frank

**Info: www.jointtaskforce.de**



Der Surgeon ist einer der sehr schwer zu besiegenden Bossgegner in einem düsteren Verlies.

## Auswuchs

**Mit BROKEN WORLD geht DUNGEON SIEGE 2 in die nächste Runde. Hauen Sie den Monstern auf die Mütze!**

ACTION-ROLLENSPIEL | Manchmal bauen auch Helden Mist. So geschehen am Ende von Gas Powered Games' *Dungeon Siege 2*. Zwar plätteten Sie den Fiesling, doch die Welt steht nun am Abgrund. Weil das die Bevölkerung nicht so prall findet, machen Sie sich mal wieder auf, den Karren aus dem Dreck zu ziehen. Das Add-on *Broken World* spielt sich exakt wie das Hauptspiel, ergo fühlen sich Fans der Serie sofort heimisch. Und wer auf düstere Szenarien, Unmengen an Pixelblut und groteske Monster steht, dem erfüllen sich Träume. Mehr virtuelle Leichname haben wir selbst in aktuellen Ego-Shootern nicht gesehen. Ende August waten Sie durch die Polygonkadaver. Andreas Bertits

**Info: http://brokenworld.gaspowered.com**



## BESSERWISSER

**JOACHIM HESSE GLAUBT AN DAS GUTE IM MENSCHEN UND IST VOM HANDEL BEI EBAY AUSGESCHLOSSEN**

»Modern: Todesanzeigen im Internet.«

Nicht mehr bei eBay angemeldet
Mitglied seit: 21.10.99
Ort: Deutschland
Bisherige Mitgliedsnamen
Mit Mitglied Kontakt aufnehmen

So sieht es aus, wenn Ebay seine bürokratische Potenz ausspielt. Kontakt aufnehmen brauchen Sie mit diesem Mitglied nicht mehr.

### 3, 2, 1 ...

Bis Mitternacht geöffnete Supermärkte, gut gelaunte Menschen auf den Straßen, interkulturelle Gespräche bei Bier und Großbildleinwand-Übertragungen, bunte Klamotten – für einen kurzen Moment durfte man stolz darauf sein, aus Deutschland zu stammen. Ich habe schon lange nicht mehr eine so entspannte Atmosphäre in deutschen Großstädten erlebt wie in den vergangenen Wochen. Doch die Fußball-WM ist vorbei. Und mit ihr scheinbar auch alle lieb gewonnenen Annehmlichkeiten. Der bürokratische Spießer-Alltag erreicht mich mit einer E-Mail von Ebay schlagartig wieder. „Guten Tag, wir haben Ihr Mitgliedskonto bei eBay vom Handel bei eBay ausgeschlossen, weil Sie sich mit fehlerhaften bzw. unvollstaendigen Kontaktinformationen angemeldet haben." Was bitteschön ist an diesem Tag gut? Das muss ein Missverständnis sein. Ebay stellt mich auf eine gesellschaftliche Stufe mit all den Abzockern, die dort Backsteine verschicken und ihre eigenen Auktionen hoch bieten? Mein Dasein hat keinen Sinn mehr. Um mir zu zeigen, was für ein armes, unlebenswertes Würstchen ich bin, steht in der Mail noch der Satz „Dieser Ausschluss vom Handel bei eBay entbindet Sie nicht von der Verpflichtung, noch ausstehende Rechnungsbetraege an eBay zu zahlen." Andererseits ist das ja sehr nett: Ich bin quasi doch noch ein Teil des Systems. Aber was wollen die überhaupt von mir? Seit 1999 bin ich als Jo Hesse bei diesem Laden Mitglied und auf einmal sind denen meine Kontaktdaten nicht mehr gut genug? Etwa weil ich meinen Vornamen abgekürzt habe? Na gut. Was steht denn noch in der Mail? „Falls Sie weiter auf eBay handeln moechten, senden Sie uns bitte per Post eine beglaubigte (!) Kopie der Vorder- und Rueckseite Ihres Personalausweises zu." Ah, ein Behördengang. Kein Problem, ich gehe ja gern aufs Amt. Dort lasse ich mir nach einer angemessenen Wartezeit für fünf Euro die teuerste Fotokopie der Welt anfertigen und schicke sie per Post an Ebay. Mal sehen, was passiert. Irgendwo ist es ja doch spannend. Hoffentlich heben die Ebayer den Bannspruch auf. Wo sonst soll ich meine Niere verkaufen, damit ich die knapp 800 Euro Zweitwohnsitzsteuer zahlen kann, die die Stadt Nürnberg gerade für 2006 und rückwirkend 2005 von mir verlangt. Ja, die WM war schön. Deutschland bleibt aber doch das Land der begrenzten Unmöglichkeiten.




Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

**Die Prämie geht an folgende Anschrift:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:
**Spellforce-2-Figur Dunkelelfe „Schattenlied“**
(Art.-Nr.: 002965)
(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 34

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

## Bebens Gefährte

Auch im Einzelspieler-Shooter *Quake 4* erleben Sie den Kampf Mensch gegen Strogg. Als Held Matthew Kane (Bild) machen Sie Jagd auf die fiese Alienrasse. In *Enemy Territory: Quake Wars* gibt es aber keine Spur von Mister Kane. Warum? Ganz einfach: *Quake 4* spielt zeitlich nach, *Quake Wars* während der Strogg-Invasionen auf der Erde.

Ein Strogg-Oppressor beobachtet, wie ein Luftangriff eine Gruppe GDF-Soldaten erwischt.

»Uriniert ungeniert in der Öffentlichkeit: Godzilla.«

# Strogg im Park!

**Sie mögen die *Quake*-Serie? Sie stehen auf *Wolfenstein: Enemy Territory*? Dann lieben Sie garantiert ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS!**

Ein hausgroßer Metallgigant auf sechs Rädern zwängt sich durch einen Bergtunnel. Beschützt von mehreren Panzern, massiven Geländewagen und einer Hand voll Soldaten der Global Defence Force rollt er mit Schneckentempo in Rich-



»Unnütz: Salzstreuer am Flugzeug.«

Der schnittige Kampfflieger der GDF, der so genannte Anansi, nimmt die Strogg ins Visier.

»Wir prangern an: bei Verkehrsunfällen wegsehen.«

Eine Gruppe Strogg flieht vor den Bombern der GDF.

»Wie versprochen räumt Bush in Guantanamo auf.«

Drei GDF-Soldaten haben sich an einer zerschossenen Mauer positioniert.

»„Schatz, es ist Grün!" „Ja ja, der Frühling ..."«

Bild aus dem Inneren eines Panzerfahrzeugs der Global Defence Force.

## Schaden-Freude!

Übersetzt bedeutet der englische Begriff „Splash Damage" so viel wie Umgebungsschaden. Offensichtlich haben die Jungs und Mädels von der Londoner Spieleschmiede keinen Schaden, weil sie sonst nicht so toll programmieren könnten. Auf das Konto der Engländer geht unter anderem der im Internet frei erhältliche Mehrspieler-Shooter und *Quake Wars*-Vorgänger *Wolfenstein: Enemy Territory* sowie die Modifikation *Q3 Arena*. Das Talent der Entwickler überzeugte sogar die Shooter-Veteranen von id Software, die für *Enemy Territory: Quake Wars* ihre *Doom 3*-Engine spendierten.



»Nach dem dritten Elfmeter war die Stimmung bei den Engländern noch prima.«

Gruppenbild im Studio in London: Die Männer und Frauen von Splash Damage.

tung Strogg-Basis. Wir sitzen in einem Schwebepanzer der Außerirdischen und warten auf den richtigen Moment für den Angriff. Plötzlich fängt einer der Kameraden an, die Invasoren mit Granaten zu begrüßen. Panik bricht aus, ein gnadenloser Schusswechsel beginnt. Vor uns steht ein Strogg-Infiltrator und bearbeitet die überraschten Soldaten mit seiner Railgun. Neben uns marschiert das wohl mächtigste Vehikel des Spiels auf, der Goliath Heavy Walker – ein Ungetüm auf zwei Beinen mit tödlichen Waffensystemen. Wir fangen ebenfalls an zu feuern und schicken ein paar Raketen in den engen Tunnel. Kurz darauf brettern wir mit voller Wucht in die übrig gebliebenen Pixelsoldaten und nageln sie um. Da habt ihr's, Erdenabschaum! An allen Ecken explodiert es. Schließlich fliegt auch der mobile Kommandoposten des Feindes in die Luft. Hurra! Der etwas unkoordinierte Überraschungsangriff war ein voller Erfolg. Die Attacke der GDF ist gestoppt, die Front gesichert. Schon nach unserer ersten Partie *Enemy Territory: Quake Wars* sind wir uns sicher: Dieser Mehrspieler-Shooter wird ganz groß!

### KEIN PLATZ FÜR EINZELGÄNGER

Dass es sich bei *Enemy Territory: Quake Wars* um ein reines Mehrspieler-Erlebnis handelt, verriet uns Splash-Damage-Chef Paul „Locki" Wedgwood schon bei unserem Studiobesuch im Dezember vergangenen Jahres. „Es gibt definitiv keinen Einzelspieler-Modus, da wir uns voll auf den Teamaspekt des Titels konzentrieren wollen", erläutert Lo-

»Hat Krebs: Megaman.«

Der Technician stellt den Sanitäter der Strogg-Rasse dar. Er versorgt seine Kumpels mit Lebenssaft und Munition.

cki. Gab es in vergleichbaren Mehrspieler-Shootern einen Trainings-Modus, in dem Sie sich mit Hilfe von computergesteuerten Kameraden (so genannten Bots) in die Spielmechanik einarbeiteten, verzichtet *Enemy Territory: Quake Wars* gänzlich auf Einzelspieler-Varianten. „Damit lassen die Macher blutige Anfänger im Stich!", schreit der eine oder andere aufgebrachte Bot-Liebhaber. Doch ruhig Blut, Splash Damage hat sich eine intelligente Alternative ausgedacht. So bekommen Einsteiger bei den ersten Mehrspieler-Partien eine permanente Einweisung. Tipps und zusätzliche Missionsziele am Bildschirmrand sorgen dafür, dass sich Anfänger mit den Charakterklassen und dem Spielprinzip anfreunden. Kevin Cloud, *Quake Wars*-Produzent und Programmierer bei id Software, vertieft: „Wir haben ein System mit Einzelaufträgen eingebaut. Dieses hilft Einsteigern, sich mit individuellen Missionen auf dem Schlachtfeld zurechtzufinden." Wir legten auf der E3 im Mai dieses Jahres selbst Hand an *Enemy Territory: Quake Wars* und meinen, dass Menschen, die ein wenig Erfahrung mit Mehrspieler-Shootern besitzen, keine Startprobleme haben sollten. Trotzdem ist so eine Funktion natürlich löblich. Schließlich ist (außer Mölli) noch kein Meister vom Himmel gefallen.

### KARTENSPIEL

Um zu erfahren, wo sich die Strogg und die GDF bekriegen, genügt ein Blick auf die Taktik-Karte im Limbo-Menü. Mit der L-Taste öffnen Sie die

## INTERVIEW „WIR BIETEN EINE NEUE MÖGLICHKEIT, ONLINE-SHOOTER ZU SPIELEN"


»Wurde vergessen: Kevin allein zu Haus.«

Wo eine Präsentation von *Enemy Territory: Quake Wars* läuft, ist er nicht weit: Kevin Cloud von id Software.

**Kevin Cloud ist Programmierer und Mitbesitzer von id Software sowie Produzent von *Enemy Territory: Quake Wars*.**

**PC ACTION** Es gibt Leute, die *Enemy Territory* nicht kennen, aber *Quake* lieben. Es gibt wiederum Menschen, die *Enemy Territory* vergöttern, aber nichts von der *Quake*-Reihe halten. Wie kann *Enemy Territory: Quake Wars* diese Spielertypen überzeugen?

KEVIN CLOUD: Sobald die Leute selbst Hand an *Enemy Territory: Quake Wars* legen dürfen, beginnen Sie, es zu lieben. Deshalb veröffentlichen wir eine Demo, damit sich die Spielergemeinde selbst ein Bild machen kann. Und wer keine Demo anspielen will, braucht sich nur die spielerische Tiefe von *Enemy Territory: Quake Wars* vergegenwärtigen. Wir konzentrieren uns voll auf Mannschaftsstärke. Der Spieler hat viele Freiheiten, trägt aber gleichzeitig mit seinen Handlungen zum Erfolg des Teams bei. Wenn jemand unauffällig agieren will, nimmt er die Spion- oder Infiltrator-Klasse und schleicht sich durch die Karten. Will der Spieler lieber Sachen in die Luft sprengen, wählt er den Soldaten mit Raketenwerfer und Sprengstoff im Gepäck. Will man eher seinen Kameraden im Kampf zur Seite stehen, verteilt man als Sanitäter Erste-Hilfe-Pakete oder belebt sie auf dem Schlachtfeld wieder. Es gibt so viele Wege, seine Mannschaft zum Erfolg zu führen. Man läuft nicht einfach wild in der Gegend herum und sammelt Flaggen, sondern erfüllt Missionsziele, die für die gesamte Kampagne von Bedeutung sind.

**PC ACTION** Auf neuen Bildern erkennt man neben den weiträumigen Landschaften auch engere Schauplätze, wie beispielsweise eine Stadt. Welche Schauplätze bekommt man in *Enemy Territory: Quake Wars* zu Gesicht?

KEVIN CLOUD: Wir haben eine Vielzahl an Umgebungen und Vegetationen in *Enemy Territory: Quake Wars*. Die Schlachten finden rund um den Globus statt: In Wüsten und Berggebieten, aber auch in Schneelandschaften. Jede Karte besitzt eigene Missionsziele für beide Parteien. Es bedarf strategischen Geschicks, um neue Gebiete und Gebäude in einer Karte zu erobern.

**PC ACTION** Die Missionsziele sind breit gefächert. Macht dies den Reiz von *Enemy Territory: Quake Wars* aus?

KEVIN CLOUD: Die Missionen haben eine höhere strategische Bedeutung, die im Zusammenhang mit der Umgebung und der Krieg zwischen der GDF und den Strogg wirklich Sinn ergibt. Außerdem wird der Spieler belohnt, wenn er Aufgaben löst oder dabei hilft. Bei jeder Partie wenden die Parteien eine andere Taktik an, sodass der Spielverlauf nie monoton wirkt. Die Entscheidungen der Spieler haben immer einen gravierenden Einfluss auf den Verlauf der Schlacht.

**PC ACTION** Ist *Enemy Territory: Quake Wars* besser als *Battlefield 2142*? Wenn ja, warum?

KEVIN CLOUD: *Enemy Territory: Quake Wars* ist ein anderes Spiel. Wir benutzen beispielsweise unsere revolutionäre Megatexture-Technik und verfrachten den Spieler in eine Schlacht zwischen zwei sehr unterschiedlichen Parteien. Zudem haben wir ein Missionssystem eingebaut, das die Spieler dazu bringen soll, zusammenzuarbeiten. Alles in allem wollen wir einen einzigartigen Mehrspieler-Shooter erschaffen, wie es ihn in dieser Form noch nie gab.

**PC ACTION** Könnte es sein, dass beispielsweise *Counter-Strike*-Anhänger zu *Enemy Territory: Quake Wars* überlaufen, weil es dort abwechslungsreicher zugeht?

KEVIN CLOUD: Es ist fast unmöglich vorherzusagen, was passiert, wenn das Spiel erst mal erschienen ist. Wir bieten der Spielergemeinde eine neue Möglichkeit, Online-Shooter zu spielen. Der Zuspruch ist aber schon riesig.

»Die Augsburger Puppenkiste wird immer realistischer.«

Mit Hilfe von Fallschirmen schweben diese GDF-Soldaten seelenruhig zu Boden.

»Im Juni richtig aggressiv: Maikäfer.«

Fliegende Strogg-Untertassen liefern sich ein Gefecht mit MG-Schützen.

»Spartanisch: das neue Design der Zwillingstürme.«

Auf dem Industriegelände planen diese GDF-Schützen einen Hinterhalt.

praktische Benutzeroberfläche und erkennen sofort, ob sich die eigene Mannschaft in der Defensive befindet oder den Gegner gerade überrumpelt. Denn sobald die Teams bestimmte Aufgaben erfüllen, wirkt sich das auf die Front aus. Beispiel gefällig? In der weiträumigen Karte „Valley" soll die GDF eine Brücke errichten, einen mobilen Kommandoposten anfordern und diesen Koloss durch einen Tunnel kutschieren. Am Ende der Missionskette steht die Zerstörung der Strogg-Basis auf dem Zettel. Dabei erobert die menschliche Armee Teile der Karte und die Schwerpunkte der Schlacht bewegen sich hin und her. Die Spieler kämpfen also nicht ständig an den gleichen Hügeln und in denselben Gebäuden, sondern sind je nach Kampfsituation an mehreren Positionen gefordert. Kevin Cloud erläutert die Besonderheiten der Karte: „Fähige Piloten können mit den Fluggeräten sehr viel bewirken, sofern Sie den Luftraum unter Kontrolle halten können. Das Teilziel für die GDF ist die Zerstörung eines Wassertanks in einem Gebäude der Strogg. In diesem Fall ist ein koordiniertes Zusammenspiel des Teams in Innenarealen ausschlaggebend für den Erfolg."

## KLASSENGESELLSCHAFT

Im Gegensatz zu anderen Mehrspieler-Shootern, bei denen sich die Charakterklassen lediglich durch die Primärwaffe unterscheiden, haben die fünf Berufe bei *Enemy Territory: Quake Wars* auch einen spielerischen Sinn. Wenn jeder Spieler wie ein Gestör-

## INTERVIEW „IN DER ECHTEN WELT GIBT ES KEINE WIEDERHOLUNGEN!"

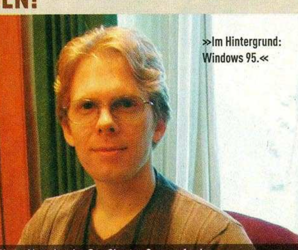
**PC ACTION** Wie ist es dazu gekommen, dass die Megatexture-Technik bei *Enemy Territory: Quake Wars* zum ersten Mal zum Einsatz kommt?
**JOHN CARMACK:** Als Splash Damage mit der Arbeit an *Enemy Territory: Quake Wars* begann, suchte das Studio nach einer neuen Möglichkeit, Außenlevels darzustellen. Ich habe damals vorgeschlagen, eine monumental große Textur ohne Grenzen zu erschaffen, anstatt beispielsweise die gesamte Geometrie in Stücke zu schneiden. Daraus entstand die Megatexture-Technik.

**PC ACTION** Wieso ist die Megatexture-Technik so ein großer Schritt nach vorn in Sachen Grafik?
**JOHN CARMACK:** Eine Textur einfach zu vervielfältigen, ist nur eine Art der Datenkomprimierung. Auf dem Bildschirm erscheint eine Grafiktapete immer und immer wieder. In der echten Welt gibt es aber keine Wiederholungen – sogar Dinge und Details, bei denen es scheint, als wären sie identisch, beispielsweise Ziegelwände, sind nicht wirklich gleich. Wir wollen, dass die Welt möglichst realistisch ausschaut. Deshalb gibt es bei der Megatexture-Technik keine sich gleichenden Texturen in den Karten, um etwa Rechenleistung zu sparen. Vielleicht gibt es im fertigen Spiel hier und da eine Wiederholung, doch das System zwingt die Programmierer nicht dazu, anders als bei konventionellen Methoden. Ein Entwicklerstudio kann jemanden darauf ansetzen, zehn Millionen kleine Details in die Umgebungen einzufügen, um sie realistischer wirken zu lassen.

**PC ACTION** Wie entwickelt sich die Megatexture-Technik in den nächsten Jahren?
**JOHN CARMACK:** Die Version der Technik, die Splash Damage bei *Enemy Territory: Quake Wars* benutzt, ist mittlerweile bereits wieder veraltet. Die neue Fassung bietet beispielsweise Funktionen, mit der man zufallsgenerierte Texturen und andere interessante Dinge basteln kann. Das sind Details, die ich von Anfang an in die Technik eingebaut hätte, nur dachte ich damals nicht daran. Aber was die Entwicklung angeht, sind die zusätzlichen Programme, die Splash Damage in den vergangenen Monaten kreiert hat, zusammen mit meinem Grundgerüst die Eckpfeiler der Megatexture-Technik.

**PC ACTION** War die Megatexture-Technik der Stein des Anstoßes? Erfindet sich die Industrie selbst neu?
**JOHN CARMACK:** Ja. Obwohl das Gebiet der Grafikberechnung nicht wirklich schwierig oder undurchsichtig ist. Es war schon immer so, dass die Leute nach einem großen, unbekannten Trick suchten, aber den gibt es gar nicht. Es gibt jetzt hunderte Grafikprogrammierer, die solche Methoden sofort in ihre eigenen Entwicklungen einbauen wollen, sobald sie davon gehört oder gelesen haben. Ich bin mir ziemlich sicher, dass dies passieren wird.

**PC ACTION** Warum kam niemand vor Ihnen auf die Idee, eine Megatextur zu bauen?
**JOHN CARMACK:** Ein Aspekt ist sicherlich die Angst vor einer endlosen



»Im Hintergrund: Windows 95.«

Dieser Mann hat das Ego-Shooter-Genre erfunden.

**John Carmack ist Gründungsmitglied von id Software und erschuf die Megatexture-Technik.**

Entwicklungszeit. Die Programmierer denken sich dann: „Oh mein Gott, wir verbrauchen so viele Megabyte an Texturen. Wenn wir alle Ecken der Spielwelt einzigartig machen wollen, erhöht sich die Zahl weiter. Wie sollen wir das alles schaffen?" Das ist eigentlich keine gute Sicht der Dinge. Nun hat man die Möglichkeit, eine außergewöhnliche Umgebung zu erschaffen, ohne dabei unter Druck zu arbeiten.



>>Seltenes Naturphänomen: Mutterschiff bekommt Sechslinge.<<

Ein fliegender Transporter bringt den GDF-Truppen Verstärkung.

>>Sibirisches Kind: Juhu! Hitzefrei!<<

In dieser Eislandschaft rieselt sogar Schnee vom Himmel herab.

Ein Field Ops und ein Ranger beobachten die Strogg-Armee aus sicherer Entfernung.

>>Hey, Mann! Ich kann ihr Höschen sehen. Das macht mich so scharf!<<

ter durch die Gegend spurtet, ist kein Erfolg in Sicht. Der Ranger sollte sich in dunklen Ecken verschanzen und mit dem Scharfschützengewehr seine Feinde beäugen. Dem Field Ops bekommt eine ganz besondere Aufgabe gestellt: Er kann zerstörerische Luftschläge anfordern und in Feindesland herunterhageln lassen sowie andere Raketenangriffe koordinieren. Schon in *Wolfenstein: Enemy Territory* sorgte das Fernglas des Field Ops, mit dem er seine Ziele markierte, virtuell für Angst und Schrecken. Der Ingenieur hingegen verbreitet weniger Aufruhr. Er legt Minen, verteilt Sprengfallen und baut Brücken auf. Für Gefechte über größere Distanzen eignet sich der Ingenieur jedoch nicht, da er lediglich eine Schrotflinte mit sich herumträgt. Eine der beliebtesten Spielerklassen ist der hilfsbereite Sanitäter. Als Medizinmann hängen Sie mal so richtig den guten Samariter raus, verpflegen angeschlagene Kollegen und verhelfen schwer verwundeten Teammitgliedern zu einem verlängerten Pixelleben.

## ES GIBT VIEL ZU TUN!

Die spielerische Vielfalt unterscheidet *Enemy Territory: Quake Wars* maßgeblich von Konkurrenten wie *Battlefield 2142*. Das meint auch Kevin Cloud: „Es gibt so viele Wege, seine Mannschaft zum Erfolg zu führen. Man läuft nicht einfach wild in der Gegend herum und sammelt Flaggen, sondern erfüllt Missionsziele, die für die gesamte Kampagne von Bedeutung sind." Herr Cloud spricht deshalb von einer Kampagne, weil *Quake Wars* wie schon der Vorgänger *Wolfenstein: Enemy Territory* nicht auf eine Abfolge von Karten, sondern auf zusammenhängende Aufträge setzt. Zur Verdeutlichung: Beim *Wolfenstein*-Pendant reisen Sie nacheinander durch mehrere Stationen und Schlachten in Europa und Nordafrika. Die Partei, die am Ende die meisten Siege für sich verbuchen kann, ist siegreich. Motivierend ist dabei das Belohnungssystem, das jeden Abschuss und jede erfüllte Mission auf den Spielerkonten speichert: je mehr Erfahrungspunkte, desto flinker und zielgenauer agiert der eigene Soldat. Diese Fertigkeiten dürfen Sie dann in die nächste Karte übernehmen. Sie speichern

aber im Unterschied zum Konkurrenten *Battlefield 2* die Punkte nicht dauerhaft.

**DU SIEHST SCHARF AUS!**

Ein anspruchsvoller Spielverlauf ist eine Sache, doch um Technikhuren wie uns PC ACTION-Redakteure zu überzeugen, bedarf es einer attraktiven Optik. Aus Erfahrung wissen wir, dass es nicht wirklich lange Spaß macht, an einer nur durchschnittlich ansehnlichen Frau herumzuspielen. Vergleichbares kann bei *Enemy Territory: Quake Wars* aber nicht passieren. Schließlich sitzen die englischen Macher von Splash Damage mit den Programmiergöttern von id Software im Boot. Hervorstechend ist dabei die neue Megatexture-Technik, die direkt dem Schädel von id-Superhirn John Carmack entsprungen ist (siehe Interview auf Seite 47). Mit dieser Technik können die Entwickler mit geringem Aufwand riesige und detaillierte Umgebungen basteln, für die der Spieler – Gott John sei Dank – keinen NASA-Computer benötigt. „Als Splash Damage mit der Arbeit an *Quake Wars* begann, suchte das Studio nach einer neuen Möglichkeit, Außenlevels darzustellen", erklärt John Carmack die Entstehungsgeschichte. Auf die Unterschiede zu üblichen Methoden angesprochen, antwortet er: „Dank Megatexture schaut die Landschaft einfach

## Die Mischung macht's!

**Da mit *Unreal Tournament 2007*, *Battlefield 2142* und *Enemy Territory: Quake Wars* gleich drei heiße Mehrspieler-Eisen im Feuer liegen, wollten wir ergründen, wo die Gemeinsamkeiten und wo die Unterschiede zwischen den Actionspektakeln liegen. Außerdem checken wir ab, inwiefern sich die Macher von *Enemy Territory: Quake Wars* von *Wolfenstein: Enemy Territory* und dem Mehrspieler-Modus von *Quake 4* inspirieren ließen. Machen Sie sich auf ein interessantes Resultat gefasst!**
















| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Szenario** | Wie schon seine Vorgänger setzt *Unreal Tournament 2007* voll auf futuristische Gefechte und Materialschlachten. Die Laserkanonen und Raketenwerfer aus *UT* sind mittlerweile legendär. | Die *Battlefield*-Reihe führte Sie durch den Zweiten Weltkrieg, den Vietnam-Krieg und ein modernes Szenario. In *Battlefield 2142* geht's 136 Jahre in die Zukunft, die nicht gerade rosig ausschaut. | Zwar ist der virtuelle Zweite Weltkrieg heute so out wie Tamagotchis, doch war er vor einigen Jahren richtig beliebt bei den Zockern. *Wolfenstein: Enemy Territory* ist schließlich drei Jahre alt. | Eine der populärsten Shooter-Reihen bekam im vergangenen Winter mit *Quake 4* würdigen Nachwuchs. Düsteres, aber bei weitem nicht so satanisches Ambiente wie in Teil drei. | In Sachen Hintergrundgeschichte bediente sich Entwickler Splash Damage im *Quake*-Universum. Der Titel spielt in naher Zukunft zur Zeit der Strogg-Invasion auf der Erde. |
| **Grafik** |  Die Jungs von Epic Games in North Carolina (USA) wissen, wie sie mit ihrer *Unreal*-Engine 3 umzugehen haben. Fantastische Umgebungen, superbe Charaktermodelle. Der Optik-König! |  *Battlefield* bot noch nie die detailliertesten Spieler- oder Fahrzeugmodelle, dafür waren die Umgebungen schon immer groß und recht hübsch. |  Die uralte *Q3*-Engine ist im Jahr 2006 natürlich so ansehnlich wie Cellulite. Gegen die aktuelle Konkurrenz hat *Wolfenstein: Enemy Territory* keine Chance. |  Die aufgemotzte *Doom 3*-Engine macht heute noch eine sehr gute Figur. Zwar brauchen Sie einen dicken Rechner, um den schnellen Spielverlauf darstellen zu können, doch die Investition lohnt sich. |  Anders als *Quake 4* ist *Enemy Territory: Quake Wars* auf riesige Landschaften und Schlachtfelder ausgelegt. Die Megatexture-Technik ist einfach nur gigantisch! |
| **Spielprinzip** | Die Schlachten in *Unreal Tournament 2007* besitzen wohl wie in *UT 2004* Deathmatch-Charakter. Fähige Einzelkämpfer haben auch in den teambasierten Modi ihren Spaß. | Im Vorgänger gab es nur einen mickrigen Eroberungs-Modus. *Battlefield 2142* hingegen setzt zusätzlich auf den Titan-Modus, in dem es für die zwei Teams gilt, die gegnerische Basis zu zerstören. | Bei *Wolfenstein: Enemy Territory* geht es so teamorientiert zu wie in sonst keinem Mehrspieler-Shooter. Jeder Spieler hat seine individuellen Aufgaben innerhalb der Mannschaft. Stark! | Der Mehrspielerpart von *Quake 4* bietet neben den üblichen Deathmatch-Varianten auch den Teammodus Capture-the-flag. Echter Mannschaftssport ist *Quake 4* aber nicht. | Wie schon beim Vorgänger *Wolfenstein: Enemy Territory* ist der einzelne Spieler nichts ohne eine fähige Mannschaft. Spieler erfüllen Missionen gemeinsam und helfen sich gegenseitig. |
| **Fahrzeuge** | Zu den schon bekannten Buggys, Gleitern mit Laserbewaffnung und kolossalen Jeeps (*UT 2004*) kommen nun haushohe Geher und Hoverboards (fliegende Skateboards) hinzu. | Anhand eines ersten Demo-Levels durften wir unsere Hintern schon in heftig gepanzerte Mechs und Truppentransporter setzt. Fein, aber nicht so abgefahren wie *UT 2007*. | In den Karten stehen zwar hier und da Panzerfahrzeuge und Stahlgiganten herum, bedienen kann man sie aber nicht. *Wolfenstein: Enemy Territory* will auch gar kein *Battlefield* sein. | Fahrzeuge in *Quake* wären so unangebracht wie das Furzen in der Kirche und intelligente Texte in der PC ACTION. Deshalb heißen wir es gut, dass *Quake 4* keine Vehikel beheimatet. | Die Fahrzeuge in *Enemy Territory: Quake Wars* sind ein Mix aus den außergewöhnlichen Vehikeln aus *UT 2007* und den eher schlichten *Battlefield 2142*-Zukunftsflitzern aus. |
| **Fazit** | *Unreal Tournament 2007* ist ohne Frage einer der größten Konkurrenten von *Enemy Territory: Quake Wars*. Ähnlichkeiten zwischen den Produkten finden sich beim skurrilen Fuhrpark. | Was den futuristischen Grafikstil und die Fahrzeuge anbelangt, ähneln sich *Enemy Territory: Quake Wars* und *Battlefield 2142* sehr. Wenn es da mal kein Zoff gibt! | Es ist ersichtlich, dass im Kern von *Enemy Territory: Quake Wars* der grandiose, teambasierte Spielverlauf von *Wolfenstein: Enemy Territory* steckt. Und das ist auch gut so! | Spielerisch hat der Mehrspieler-Modus von *Quake 4* wenig mit *Quake Wars* gemein. Lediglich die Technik und Hintergrundgeschichte finden sich im Shooter von Splash Damage wieder. | Wer genau hinsieht merkt, dass *Enemy Territory: Quake Wars* die coolsten Aspekte von *Unreal Tournament 2007*, *Battlefield 2142*, *Wolfenstein: Enemy Territory* und *Quake 4* vereint. Saustark! |

## Die fiesesten Aliens der Welt!

**Das Böse kommt aus dem All. Bei folgenden Rassen ist Obacht geboten.**

### Weiber



Das Weib-Alien macht den Männern das Leben zur Hölle. Ihre Methode: Mit Phrasen wie „Lass doch nicht dauernd deine stinkenden Socken herumliegen!", und „Bring den Müll endlich raus!" treiben so genannte Frauen ihre Opfer in den Wahnsinn – und schließlich in den Tod. Verdammt fies!

### Homosexuelle



Foto: action press

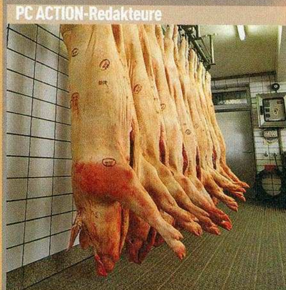
Diese partyhungrige Rasse fällt in regelmäßigen Abständen durch bunte Invasionen in vielen Metropolen der Erde auf. Dabei präsentieren die Außerirdischen traditionelle Bräuche und Trachten ihres Heimatplaneten – und erregen damit alte und intolerante Menschen. Eine feige Masche!

### Ossis



Der Trick der Ossi-Rasse ist, den deutschen Staat herunterzuwirtschaften. Dies geschieht durch kollektives Nichtstun und die Ausbeutung des genialen Hartz-IV-Systems. Die ehrlichen deutschen Bürger verfallen in Depressionen und bringen sich aus Zukunftsangst um. Einfach, aber effektiv.

### PC ACTION-Redakteure



Was keiner weiß: In den Redaktionskonferenzen, bei denen sich PC ACTION-Schreiberlinge scheinbar dem Heft widmen (Bild oben), planen die dümmlichen Außerirdischen die intellektuelle Zerstörung der Welt. Erster Schritt des perfiden Plans: Unmoralische und sinnfreie Kästen wie dieser hier!



»Sofort zu erkennen: Einsatzleiter.«

Unser Bild zeigt mit diesem Straßenzug ein bisher unbekanntes Szenario in *Enemy Territory: Quake Wars.*

besser aus. Man bekommt etwas zu Gesicht, was mit den konventionellen Systemen der Landschaftsgestaltung nicht möglich gewesen wäre." Und tatsächlich können wir beim Anblick der neuesten Bilder kaum glauben, dass es sich bei der Optik um einen Nachfahren der düsteren *Doom 3*-Engine handelt. Besonders beeindruckend ist hierbei die extreme Weitsicht. Bei einer uns präsentierten Kamerafahrt durch die riesigen Gebiete verschwanden Berge und Wälder geschmeidig im Hintergrund, während die Bodentexturen stets scharf wirkten, egal aus welcher Distanz wir sie betrachteten.

### ZWEI-PARTEIEN-SYSTEM

Seien wir mal ehrlich: Meistens ist es so, dass sich zwei Parteien, die sich in einem Mehrspieler-Shooter bekriegen, so sehr voneinander unterscheiden wie die Olsen-Zwillinge. Ob Sie nun als US-Eliteeinheit mit einem virtuellen M16-Gewehr oder als Vietcong mit einer Pixel-Kalashnikov um sich ballern, ist dann eigentlich schnuppe. Sturmgewehr bleibt Sturmgewehr. *Enemy Territory: Quake Wars* hingegen präsentiert sich ausgefeilter. Da es schon aus rein logischen



»Nachdem das Verfahren eingestellt wurde, konnte sich niemand mehr verfahren.«

Ein Truppentransporter der GDF rollt durch den Wald, bewacht von mehreren Soldaten.

»Hättest du in deiner Jugend eine Zahnspange getragen, würdest du heute nicht so bescheuert aussehen!«

Diese Strogg-Klasse nennt sich Oppressor. Sie stellt das Pendant zum Field Ops der GDF dar.

»Mist, ich muss noch mal zurück! Ich hab' meinen Fuß vergessen.«

Strogg-Flugeinheiten ballern auf flüchtende GDF-Truppen.

»„Schnell, lauf!" – „Kann nicht! Ich habe nur ein Geh-Wehr!"«

Sie dürfen Ihren Charakter sowohl aus der Ego-Ansicht (Bild) als auch aus der Verfolgerperspektive steuern.

Aspekten nachvollziehbar ist, dass Außerirdische auf einem Millionen Kilometer entfernten Planeten nicht die gleichen Wummen produzieren würden wie die Menschen, gibt es gravierende Unterschiede zwischen den streitenden Rassen in *Quake Wars*. Und das nicht nur optisch, sondern vor allem spielerisch. So tragen die überaus hässlichen Strogg ihre Knarren an den Armen angenäht. Dabei nutzen sie keine gewöhnliche Munition, sondern einen körpereigenen Saft namens Stroyent. Dieser stellt aber auch die Lebensenergie dar. Als Strogg sollten Sie also stets darauf achten, dass Sie nicht die ganze Lebenssoße verballern. Falls doch, hilft der Technician und spritzt dem ausgepumpten Strogg Stroyent in die Venen. Bei der Armee der Erdenbewohner, der Global Defence Force, sieht das natürlich alles ein wenig anders aus. Der Field Ops verteilt die Munition unter seinen Kumpels und der Sanitäter hält seine Kameraden am Leben. Die Waffen der GDF sehen weniger abgefahren und wirklichkeitsnäher aus. Sturmgewehr, Schrotflinte, Scharfschützengewehr – nichts, was es nicht auch in Realität geben könnte. Diese optischen Unterschiede zwischen GDF und Strogg fallen auch besonders bei den Fahrzeugen auf. Die Menschen setzen auf obligatorische Truppentransporter, leicht futuristische Schwebepanzer und Jeeps. Die Strogg aber schwingen sich auf bizarre Jetpacks, zweibeinige Zerstörungsmaschinen oder in kleine, fliegende Untertassen. Hübsch! Lukasz Ciszewski

**Info:** www.enemyterritory.com




## Enemy Territory: Quake Wars

| | |
|---|---|
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| HERSTELLER | Splash Damage/Activision |
| FERTIG ZU | 80% |
| ERSCHEINT | 4. Quartal |
| VERGLEICHBAR | Wolfenstein: Enemy Territory |

**LUKASZ CISZEWSKI**

Ich weiß ja nicht, wie es Ihnen geht, aber der Tag, an dem *Enemy Territory: Quake Wars* endlich erscheint, ist für mich ein Feiertag. Aber anscheinend wird's nichts mit September. Nach unzähligen Spielstunden mit *Wolfenstein: Enemy Territory* kann ich es kaum erwarten, im geistigen Nachfolger als Sanitäter aufs Schlachtfeld zu sprinten, mit Erste-Hilfe-Päckchen um mich zu werfen und Kameraden zu reanimieren. Denn das Beste ist: Hier erhalten Sie, im Gegensatz zur Realität, für gute Taten eine Belohnung!

»Treffen nie: Blinde an der Front.«

# Großstadtrevier

Die Delta Force bekämpft Terroristen in einem New Yorker Industrieviertel.

**Der Begriff PARABELLUM ist nicht nur der Name einer Handfeuerwaffenmunition, sondern auch eines aussichtsreichen Mehrspielertitels.**

Si vis pacem, para bellum! Nein, verehrte Leser, dies sind keine Tippfehler eines zurückgebliebenen PC ACTION-Redakteurs. Bei der Anfangsphrase handelt es sich um ein lateinisches Sprichwort, das so viel besagt wie: „Wenn du Frieden willst, so rüste zum Krieg!" Dieser schlaue Spruch kam uns zu Ohren, als uns Anfang Juli die Herren André Herbst und Tom Putzki von Acony Games besuchten. Diese Firma ist Ihnen wahrscheinlich noch kein Begriff. Was ganz einfach daran liegt, dass das im Schwarzwald beheimatete Unternehmen mit dem Mehrspieler-Shooter *Parabellum* gerade am Erstlingstitel werkelt. *Parabellum* bereitet sich nämlich auf den virtuellen Krieg gegen seine Genre-Konkurrenten vor. „Die Basis von *Parabellum* ist das *Counter-Strike*-Spielprinzip. Wir konzentrieren uns völlig auf Infanterie", gibt Firmengründer André Herbst offenherzig zu. *Parabellum* ist also weniger etwas für Anhänger von großangelegten Materialschlachten à la *Battlefield 2*, sondern richtet sich an Spieler, die den Augenkontakt von Pixelmensch zu Pixelmensch nicht scheuen.

## NEW YORK, NEW YORK

Das Szenario: In der nahen Zukunft haben Terroristen die amerikanische Ostküstenmetropole New York City abermals aufgesucht und zum Ziel ihrer Anschläge auserkoren. Die Fanatiker verstecken einen nuklearen Sprengsatz irgendwo in der Stadt und versehen ihn mit einem Zeitmechanismus. Nun zählt jede Minute. Genau dort setzt der Spielverlauf in *Parabellum* an. Ähnlich wie bei *Counter-Strike* stehen sich eine Elite-Einheit, nämlich die amerikanische Delta Force, und die anfangs erwähnte terroristische Gruppierung gegenüber. Doch beide Parteien schießen sich nicht einfach hier und da über den Haufen und warten auf das Ende der (Spiel-)Welt. Das Spielprinzip ist um einiges ausgefeilter, als Sie vielleicht gerade denken. Denn anders als bei fast jedem Mehrspieler-Shooter fegen die Zocker nicht durch eingegrenzte Landschaften, sondern bewegen sich stetig voran – und legen gleichzeitig New York in Schutt und Asche. Aber schön der Reihe nach. Das Kampfgebiet ist also in viele gleich große Vierecke eingeteilt. Wie viele genau, das bestimmen die Spieler. „Die kleinste



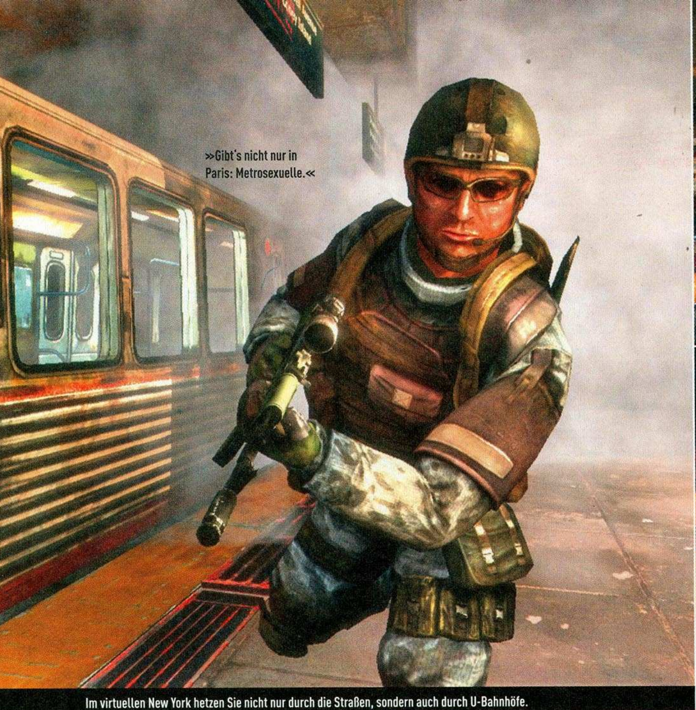
»Vorne: Manfred von Richthofen. Hinten: Manfred von Hochofen.«

Durch gezielte Explosionen in Gebäuden verkleinert sich das Kampfgebiet ständig.

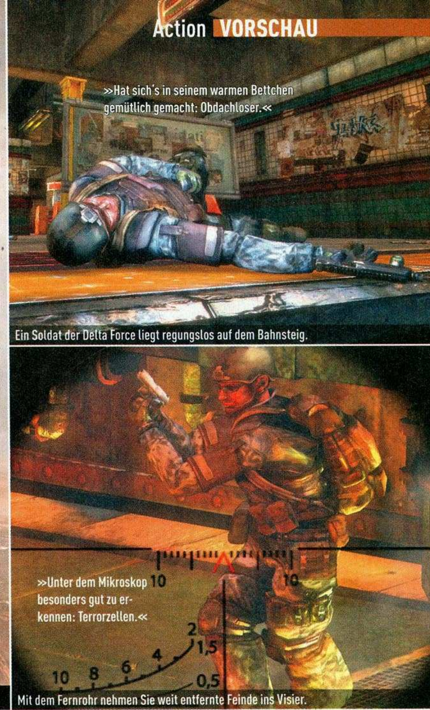
## Familiensache




Die in Villingen-Schwenningen ansässige und im Frühjahr 2004 gegründete Entwicklerschmiede Acony Games ist noch Jungfrau – was das Produktsortiment anbelangt. Mit *Parabellum* ist nämlich das erste Projekt der Schwarzwälder in der Mache. Schon vor über einem halben Jahr besuchten wir die emsigen Entwickler. Damals plante die 37-köpfige Mannschaft noch an einem Einzelspieler-Shooter mit Kino-Flair. Nun bündeln die Entwickler, die aus 16 Nationen stammen, ihre Kräfte auf den Mehrspieler-Shooter *Parabellum*. Falls Sie mehr über die Geschichte des Unternehmens erfahren wollen, dann stöbern Sie einfach in Ihrem PC ACTION-Archiv und schlagen Seite 40 in der Ausgabe 12/2005 auf.
Info: www.aconygames.com


»Gibt's nicht nur in Paris: Metrosexuelle.«

Im virtuellen New York hetzen Sie nicht nur durch die Straßen, sondern auch durch U-Bahnhöfe.


»Hat sich's in seinem warmen Bettchen gemütlich gemacht: Obdachloser.«

Ein Soldat der Delta Force liegt regungslos auf dem Bahnsteig.

»Unter dem Mikroskop besonders gut zu erkennen: Terrorzellen.«

Mit dem Fernrohr nehmen Sie weit entfernte Feinde ins Visier.

Variante wäre zwei mal zwei, also insgesamt vier Teilkarten. Nach oben hin gibt es bei unserer Technik noch kein Limit. Die Größe sieben mal sieben, also 49 Karten, ist aber wahrscheinlich die Grundversion", erläutert André Herbst die Idee des strukturierten Schlachtfeldes. Amerikanische Städte lassen sich hierbei besonders gut in viereckige Gebiete einteilen, da die Häuser und Straßen meist geradlinig und ohne große architektonische Besonderheiten gebaut sind. Die Gebiete in New York sind dabei in drei Sektoren eingeteilt: verschmutzte Industriegelände, ruhige Wohngebiete und kommerzielle Hochhausareale. Zu Anfang jeder Schlacht in *Parabellum* wählt die terroristische Seite eine Teilkarte aus, in der sie die Atombombe versteckt. Diese sollte möglichst weit vom Startpunkt des Kampfes entfernt sein. Ist der Sprengkörper erst mal gelegt, tickt die Uhr für die Delta Force. Und das sind die Regeln für die Elite-Einheit: Ist die terroristische Bedrohung in der Teilkarte ausgemerzt, dürfen sich die Spieler der Delta Force als Belohnung um ein Kartenviereck der Bombenposition nähern. In welche Richtung das gehen soll, entscheiden die Spieler der Deltas in einer kurzen Abstimmung. „Aber da entstehen sicherlich ewige Ladezeiten, wenn die Spieler ständig von Karte zu Karte hüpfen!", schreien skeptische Technikfreunde. Doch nichts da! Herr Herbst erläutert: „Wir planen, dass die Ladezeiten zwischen den Karten weniger als zehn Sekunden betragen. Und in dieser Zeit haben die Spieler die Gelegenheit, sich mit Waffen und Munition auszurüsten. Die kurze Pause fällt also kaum auf." Es ist wahrscheinlich auch möglich, mit öffentlichen Verkehrsmitteln, wie beispielsweise der U-Bahn, gleich mehrere Karten zu überspringen, um der Bombe näher zu kommen. Triumphiert jedoch die Fanatikerfraktion, so kann sie selbst entscheiden, wo es langgeht. Dabei fällt der Zeitrahmen für die Gegner natürlich immer enger aus. Dieses Schachbrett-Prinzip stellt das wohl interessanteste Spielelement in *Parabellum* dar, da es solch eine Art des Kartenaufbaus noch nie in einem Mehrspieler-Shooter zu sehen und genießen gab.

### TAKTIK-TICK

„Wir unterscheiden strikt zwischen Strategie und Taktik. Die Strategie ist der größere Plan, den man zu Beginn jeder Schlacht braucht, während die Taktik im Kampf zwischen den Spielern zu Stande kommt", erklärt Herbst. Und dabei legt

## INTERVIEW „FÜR CLANS DAS GLANZLICHT SCHLECHTHIN!"

**André Herbst hat mit seinem Cousin Frank Trigub das Unternehmen Acony Games gegründet.**

**PC ACTION** Welche Zielgruppe will Acony Games mit *Parabellum* erreichen?

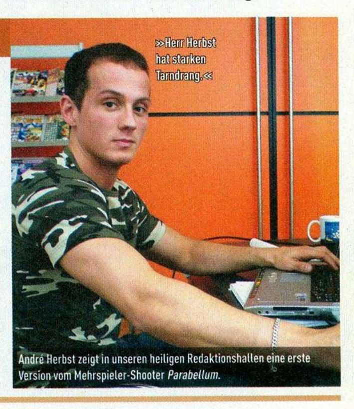
**ANDRÉ HERBST:** In erster Linie machen wir *Parabellum* für die Hardcore-Spieler und Clans. Wir wollen, dass diese Jungs ihren Spaß haben und taktisch agieren können. Wir wollen das Spiel aber auch für die Gelegenheitsspieler übersichtlich und einfach gestalten, sodass Einsteiger keine Probleme haben sollten.

**PC ACTION** *Parabellum* ist ideal für Online-Zocker. Inwiefern beeinflusst die E-Sport-Szene die Entwicklung eures Mehrspieler-Shooters?

**ANDRÉ HERBST:** Wir denken, dass E-Sport eine ganz große Sache ist und auch in der Zukunft sein wird. Wir hoffen auch, dass der Deutsche E-Sport-Verband als Sportverband anerkannt wird. Das wäre eine Riesensache. Wettbewerb ist gut und wir wollten schon immer in das Mehrspieler-Genre rein. Dort sind die Clans und die professionellen Spieler, und die können uns auch Anregungen geben. Deshalb wollten wir von Beginn an eine enge Bindung zum E-Sport-Verband aufbauen. Wir werden mit Clans arbeiten und uns Tipps holen.

**PC ACTION** Eine ganze Stadt als Schauplatz, Abstimmungen nach Rundenende, versteckte Bomben: Erkläre uns bitte mal dieses Schachbrett-Prinzip der Karten.

**ANDRÉ HERBST:** Wir haben uns gedacht, dass es einfach zu viele Spiele wie *Counter-Strike* oder *Battlefield* gibt, in denen man nur auf einer Karte spielt. Wir wollten etwas komplett Neues erschaffen und eine Kampagne anbieten, in der Strategie wirklich wichtig ist. Ich überlege mir als Spieler erst die Strategie, die Taktik passiert im Spiel. Wir haben uns gesagt: Lasst uns nicht nur eine Karte mit ein paar Objekten bauen, sondern eine komplette Region, eben diese riesengroße Stadt. Häuserblock um Häuserblock kann man sie erobern. Das Coole an diesem Kartensystem ist, dass du im Level diesen schnellen, dynamischen und taktischen Spielverlauf hast. Danach muss der Spieler aber noch nachdenken, wohin er ziehen und welches Teilgebiet er erobern soll. Strategie und Action – wir wollen Abwechslung bieten. In dieser Hinsicht arbeiten wir zurzeit am Strategic-Warfare-Modus, über den ich noch nicht zu viel verraten will, weil wir noch daran feilen – für Clans ist er das Glanzlicht schlechthin!

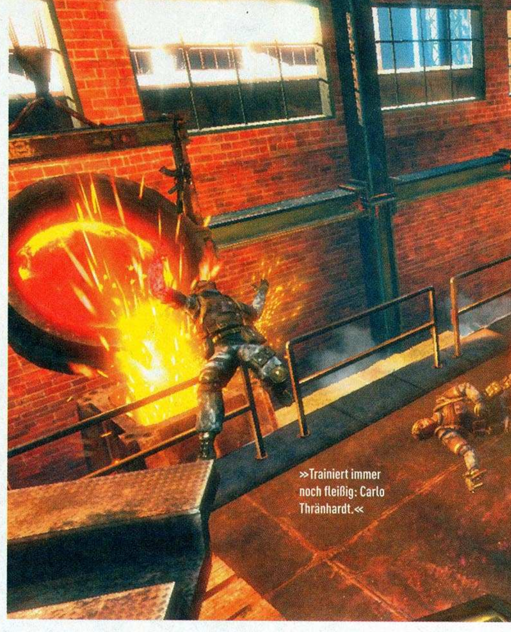

»Herr Herbst hat starken Tarndrang.«

André Herbst zeigt in unseren heiligen Redaktionshallen eine erste Version vom Mehrspieler-Shooter *Parabellum*.

## Du bist jetzt dran!

Fein: In *Parabellum* bestücken Sie Ihr Schießeisen mit bis zu sieben Aufsätzen und Modifikationen. Damit zielen Sie genauer (Reflexvisier, Laserpointer), verballern mehr Munition (Trommelmagazin) oder nehmen Gegner aus riesiger Entfernung aufs Korn (Fernrohr). Aber sehen Sie selbst, was Sie im Mehrspieler-Shooter mit *Unreal*-Engine 3 erwartet!





»Trainiert immer noch fleißig: Carlo Thränhardt.«

Acony besonderen Wert auf die Gestaltung der Karten. „Wir arbeiten so lange an den einzelnen Karten, bis sie richtig geil sind", beschreibt der Firmengründer. Kein Wunder: Bei Acony Games arbeiten viele passionierte Shooter-Zocker und Modder, die unter anderem an dem *Battlefield 1942*-Mod *Eve of Destruction* mitgearbeitet haben. Und die Jungs wollen schließlich ihren eigenen hohen Ansprüchen gerecht werden.

### RICHTIG KLASSE!

In *Parabellum* wählen Sie aus drei Charakterklassen und entscheiden sich für leichte, mittlere oder schwere Ausrüstung. Dies bestimmt, wie viel Platz im Rucksack zur Verfügung steht und wie viele Waffen Sie mit sich führen dürfen. Der leichte Soldat hat dementsprechend wenig Raum für Munition, Granaten und Schießeisen, ist dafür aber flinker unterwegs als sein besser bestückter Kollege der schwereren Klasse. Was die Knarren anbelangt, hat sich Acony etwas Schönes ausgedacht: Jede der Wummen erlaubt bis zu sieben Modifikationen (siehe auch Kasten „Bastel dir eine!"). Mit größeren Magazinen, Zielfernrohren, Schalldämpfern und Laserpointern motzen Sie Ihre Ballermänner gezielt nach eigenen Wünschen auf. Wollen Sie eher im Hintergrund agieren, schrauben Sie ein Fernrohr ans Sturmgewehr und verschanzen sich in Gebäuden. Stehen Sie auf packende Nahkämpfe und wollen genau erkennen, wohin Sie ballern, dann pappen Sie einfach den Laserpointer drauf.

### GUTE TECHNIK!

Huch! Haben wir eigentlich schon den spannendsten technischen Aspekt erwähnt? Nein? Nun denn: *Parabellum* basiert auf der *Unreal*-Engine 3, also genau der gleichen Technik wie die Optikhämmer *Unreal Tournament 2007*, *Huxley* oder *Bioshock*. Und obwohl sich *Parabellum* in einem ziemlich frühen Stadium befindet, gibt es optisch verdammt viel her. Wir durften während der Präsentation selbst Hand anlegen und die grafischen Spielereien bestaunen. Ballern Sie beispielsweise auf einen Wassertank, rieselt aus jedem einzelnen Loch das kühle Nass auf Sie herunter. Und begeben Sie sich in die Nähe eines Hochofens, durchzieht ein wirklichkeitsnahes Hitzeflimmern den Bildschirm. Generell wirkt die Umgebung in der präsentierten Karte sehr lebendig. Förderbänder transportieren Materialien in den Funken sprühenden Ofen und riesige Kübel kippen die Glut hin und her. Die Spielermodelle wirken bisher noch nicht so beeindruckend wie die Waffen und die Umgebung, aber das soll sich laut André


»Sieht beschissen aus: Glatzenperücke.«

In der New Yorker U-Bahn wartet ein Mitglied der Delta Force darauf, seine Granate endlich werfen zu dürfen.


»Störungsanfällig: Rohrpost.«

Diese herunterfallenden Rohre können Sie oder Ihre Pixelgegner erschlagen.



Diese MP9-Maschinenpistole verfügt sogar über einen Schalldämpfer.

Herbst in Kürze durch neue Modelle ändern. Witzig finden wir die New Yorker Wahrzeichen, die zwar nicht direkt in den Karten selbst, aber im Hintergrund auftauchen. „Diese Wahrzeichen stehen leider unter Denkmalschutz, deshalb käme es nicht gut, wenn man sie in den Karten verunstalten könnte. Aber dafür ragen die Gebäude zumindest aus dem Hintergrund hervor", erläutert Acony-Gründer André Herbst, während er mit einem Raketenwerfer auf die George Washington Bridge feuert und das Geschoss nach kurzer Flugzeit an der Brücke detoniert. Krass! Lukasz Ciszewski

**Info: www.aconygames.com**

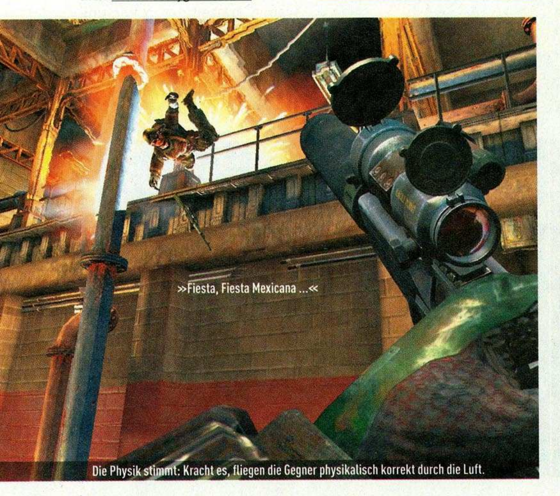
## Parabellum

| | |
|---|---|
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| HERSTELLER | Acony Games |
| FERTIG ZU | 30% |
| ERSCHEINT | 2007 |
| VERGLEICHBAR | Counter-Strike Source |

**LUKASZ CISZEWSKI**



Die Technik stimmt, die Spielidee auch: Schlägt *Parabellum* in der E-Sport-Welt ein wie eine Bombe? Waren spielerische Revolutionen im Mehrspieler-Shooter-Genre nach *Counter-Strike* eher Mangelware, könnte *Parabellum* endlich für die nötige Prise Abwechslung sorgen. Wir haben Aconys Shooter angespielt und sind positiv überrascht von der guten Spielbarkeit, dem hohen Tempo und den coolen Waffen. Ach ja, und die Optik ist dank *Unreal*-Engine 3 auch verdammt hübsch. Aber wer hätte daran gezweifelt?



>>Fiesta, Fiesta Mexicana ...<<

Die Physik stimmt: Kracht es, fliegen die Gegner physikalisch korrekt durch die Luft.

»Im Gegensatz zu den McDonald's-Kannibalen mögen die Burger-King-Kannibalen ihr Fleisch gegrillt.«

Mit einer dämonischen Salve jagen Sie dem armen Burschen da oben einen gehörigen Schrecken ein – danach ist er übrigens tot.

# Mann, der war echt gut!

AUF DVD VIDEO

**Ryan ist böse, aber früher war er ein Guter. In INFERNAL erleben Sie, wie sich der Ex-Gotteskrieger, auf der Gegenseite schlägt.**

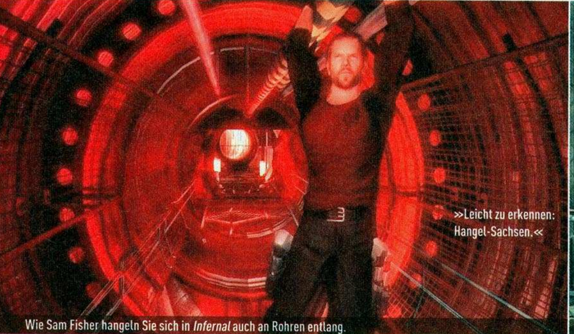
Kennen Sie noch den von Playlogic angekündigten Action-Titel *Diabolique*? Dieser Shooter wurde vor einigen Monaten umbenannt, heißt jetzt *Infernal* und hat uns auf der diesjährigen E3 echt überrascht. Die Macher überließen uns jetzt netterweise eine spielbare Version, die drei Levels und drei hervorragende Eigenschaften enthält. Spitzengrafik, geniale Aktionsmöglichkeiten, coole Story!

## EIN ENGEL AUF ERDEN

Ryan Lennox war einmal ein Krieger Gottes, allerdings nicht so wie Osama Bin Laden, sondern eher im katholischen Sinn. Als Mitglied der heiligen Armee bekämpfte er das Böse, doch das wurde ihm irgendwann zu öde. Wer will denn schon immer nur gut sein? Als Strafe erklärte ihn der Himmel zur unerwünschten Person, worauf er sich der Gegenseite anschloss. Gegenwart: Der gefallene Engel schlägt seine einstigen Herren mit ihren eigenen Waffen. Gotteslästerung? Uns wurst, so lange es Spaß macht.

## WAS DER NICHT ALLES KANN!

*Infernal* ist ein Shooter, den Sie aus der Verfolgeransicht spielen. Davon gibt es fast schon mehr als Ossis, weshalb Entwickler Metropolis ein paar schicke Gags einbaute. Als Racheengel Ryan ballern Sie nämlich nicht nur in der Gegend herum. Geschichten wie Schleichen, Computer hacken, Prügeln, Verstecken und Bullet-Time-Zeitlupe gehen auch, sind aber nichts Neues. Deswegen konzentrieren wir uns jetzt mal auf die Spezialfähigkeiten. Sie teleportieren sich beispielsweise für kurze Zeit zu entlegenen Orten, um etwa Schalter umzulegen oder



»Leicht zu erkennen: Hangel-Sachsen.«

Wie Sam Fisher hangeln Sie sich in *Infernal* auch an Rohren entlang.



»Ryan erfand übrigens das alte Ryan-Raus-Spiel.«

Neben seinen übersinnlichen Fähigkeiten setzt Ryan Lennox natürlich auch gängige Waffen ein.


»Löst Diskuswerfen als olympische Disziplin ab: Flammenwerfen.«

Wir verraten Ihnen die Schwachstelle dieses Flammenwerfer-Gegners: Ballern Sie einfach auf den Kanister, den er auf dem Rücken trägt!

## Mana, Mana. Düü düüü dü düdü!

**Ryan Lennox' übersinnliche Fähigkeiten verbrauchen Mana. Aber was ist Mana eigentlich und wo kommt der Begriff her?**

Den Begriff Mana findet man in unzähligen Spielen – überwiegend betitelt er eine Art Zauberkraft oder mystische Energie. Seinen Ursprung hat der arg strapazierte Begriff in der polynesischen Religion. Dort ist Mana eine spirituelle Energie. Unsere Recherchen brachten noch mehr ans Tageslicht. In der *Sesamstraße* gab es ein Lied namens *Mana Mana*. Der Text geht so: „Mana, Mana. Düü düüü dü düdü! Mana, Mana. Düü düüü dü dü!" Was haben die Worte zu bedeuten? „Mana" steht für spirituelle Energie, wie Sie bereits wissen. „Düü düüü dü düdü" klingt homosexuell. Die Übersetzung lautet folglich „Homosexualität verleiht Zauberkräfte!" Deshalb hieß Superstar Küblböcks hoffentlich einziger Film auch *Daniel, der Zauberer*.


»Wir prangern an: Die *Sesamstraße* reduziert Frauen auf das Wesentliche.«

Diese drei Puppen haben unsere Kindheit geprägt.

Überraschungsangriffe zu starten. Bis zu drei Teleportsprünge am Stück sind möglich, was ungeahnte taktische Möglichkeiten offeriert. Telekinese hat Ryan auch drauf, er hievt Zeug per Gedankenkraft durch die Gegend, was ideal ist, um versperrte Wege freizulegen. Sogar die Leichen der Feinde schleudert der Protagonist herum, was zumindest in der Vorabversion keinen Nutzen brachte, aber irgendwie lustig ist. Zusätzlich laden Sie Ihre aktuelle Waffe per rechter Maustaste mit Mana-Energie auf und pfeffern explosive Mega-Geschosse heraus. Deshalb gibt es neben der normalen Energieleiste eine Mana-Anzeige – die übersinnlichen Aktivitäten zehren davon. Da trifft es sich gut, dass Sie diverse Möglichkeiten haben, an die Zaubersubstanz zu gelangen, etwa über die Körper geplätteter Feinde. Außerdem können Sie Ihre Umgebung mit einer speziellen Sichthilfe nach Mana- und Lebensenergie-Vorkommen absuchen.

### LECKER, LECKER!

Unsere frühe Version führt durch düstere Gewölbe, Industrie- und Abwasser-Anlagen. Die Levels sehen nicht nur genial aus, sondern bieten auch ordentlich was. Sie dürfen eine Menge Umgebungsobjekte zerlegen, das Physikmodell lässt Mobiliar und Bewohner schnuckelig durch die Gegend kullern. Als wir ganze Holzbaugerüste per Mana-Geschoss in die Luft jagten, Gebälk und Feind eindrucksvoll den Dienst quittierten, da wussten wir: *Infernal* wird vermutlich ein richtig schönes Spiel. In der Mischung aus packendem Geballer und paranormalen Einlagen steckt definitiv Hit-Potenzial. Darum wollen wir demnächst bei den polnischen Entwicklern vorbeischauen, um uns ein Bild vom Rest des Spiels und den Arbeitsbedingungen in einem Entwicklungsland zu machen.

Ahmet Iscitürk

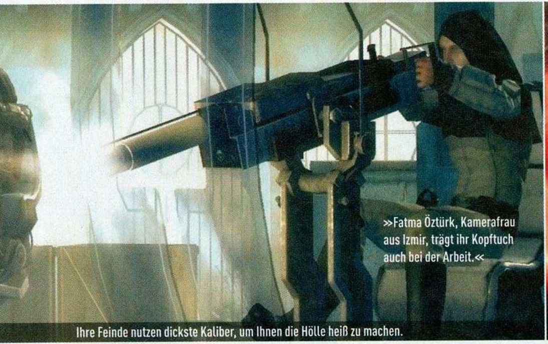
**Info: www.infernalgame.com**

### Infernal

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Metropolis Software/Playlogic |
| FERTIG ZU | 80% |
| ERSCHEINT | Ende 2006 |
| VERGLEICHBAR | Psi-Ops, Splinter Cell |

**AHMET ISCITÜRK**

Die Polen haben geklaut! Und das ist nicht rassistisch gemeint. Die Ostblock-Entwickler stibitzten zum Beispiel Elemente aus *Max Payne* (Bullet Time), *Splinter Cell* (Stealth) und *Psi-Ops* (Telekinese) und rundeten alles mit einer erfrischenden Story und sehr guter Grafik ab. Besitzer der Ageia-PhysX-Hardware (siehe auch Seite 146) dürfen sich über noch realistischere Effekte freuen, wobei *Infernal* auch ohne optionale Hardware-Hilfe knallt. Mich hat die Vorabversion jedenfalls angefixt. Fazit: *Infernal* ist mein Hoffnungsträger 2006!


»Fatma Öztürk, Kamerafrau aus Izmir, trägt ihr Kopftuch auch bei der Arbeit.«

Ihre Feinde nutzen dickste Kaliber, um Ihnen die Hölle heiß zu machen.


»NPD: Nicht nur die Mitgliederzahlen sind im Keller, sondern auch die Mitglieder selbst.«

Wenn Ryan seinen Mana-Schuss auflädt, brennt gleich der ganze Schussarm. Sieht doch gut aus, oder?

»Immer aufdringlicher: Drückerkolonnen.«

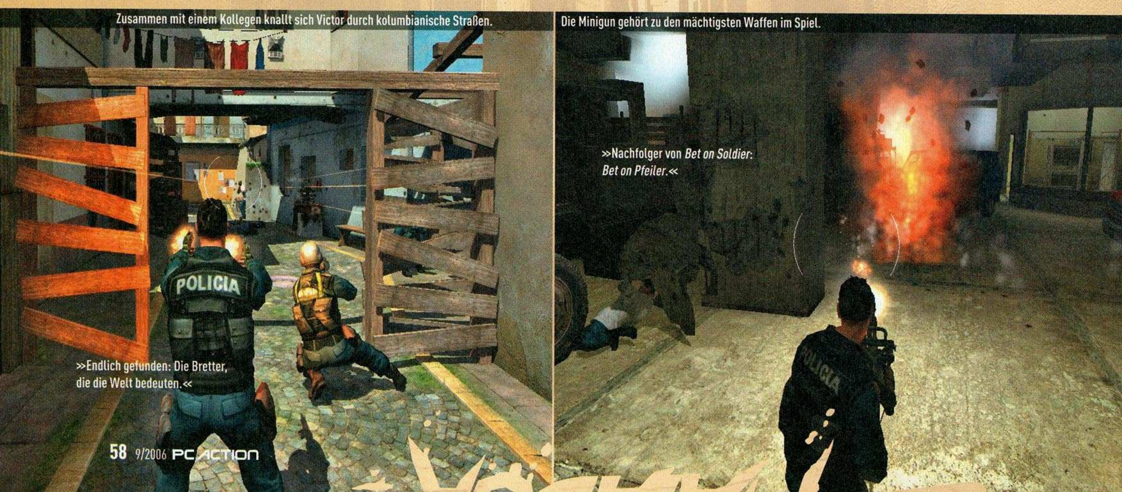
Gestatten: Victor Corbett alias El Matador.

# Es ist hingerichtet!

AUF DVD VIDEO

AUF AB 18-DVD VIDEO

**Wir reisen für unser Leben gern. Deshalb besuchten wir diesen Monat die Schöpfer von EL MATADOR in Brünn.** Der schwer bewaffnete Kollege schaut besorgt aus. „Der Bastard ist uns entkommen! Jede Gang dieser Stadt hat es auf uns abgesehen. Versuche, ihn mit dem Charlie-Team zu flankieren", rät der Mitarbeiter der US-Drogenbehörde DEA (vergleiche Kasten auf Seite 60) dem *El Matador*-Helden Victor Corbett. Just in diesem Moment fliegt ein Hubschrauber herbei, zwei Unterstützungseinheiten seilen sich ab. Das Trio marschiert weiter durch die engen Gassen der kolumbianischen Großstadt Medellin, auf der Suche nach der Zielperson, dem Drogenbaron Enrique Toro. Der Nachname des Gangsters bedeutet übersetzt so viel wie Stier, und Victor Corbett ist sein Matador. Und wenn man so will, sind die Straßen Medellins die Arena. Die alten Gemäuer der Wohnhäuser sind nach den heftigen Gefechten durchsiebt wie Schweizer Käse. Zwischen manchen Fenstern sind Wäscheleinen gespannt. Anscheinend sind es die Kolumbianer gewohnt, dass ständig steunende Verrückte auf den Straßen mit Bleispritzen herumhantieren und sich über den Haufen knallen. In einer Seitengasse trifft das Einsatzkommando auf einen Handlanger Toros namens Ketivo. Das Muskelpaket verträgt auffällig viel Pixelmunition, deutlich mehr als seine gewöhnlichen Gangkumpels. Doch die DEA-Mannschaft lässt sich nicht lumpen und erledigt die Drogenbande. Das Hauptquartier meldet sich per Funk: „Toro ist in das Gebäude am Ende der Straße geflüchtet. Hättest du nicht so getrödelt, hätten wir ihn längst!" Nett! Eines ist schon jetzt, wenige Wochen vor der Veröffentlichung, sicher: Das Szenario rund um




Zusammen mit einem Kollegen knallt sich Victor durch kolumbianische Straßen.

»Endlich gefunden: Die Bretter, die die Welt bedeuten.«

Die Minigun gehört zu den mächtigsten Waffen im Spiel.

»Nachfolger von *Bet on Soldier*: *Bet on Pfeiler*.«



Am Hafen nimmt Victor maskierte Gegner aufs Korn.



Dieser schicke Kerl im Unterhemd beschießt den Helden mit einer Kalashnikov.



Detailvielfalt der *El Matador*-Engine: Einschusslöcher, Graffiti, Schatteneffekte.



Szene aus der Zwischensequenz in Medellin: Zwei Ganoven mit Schrotflinten warten auf die DEA-Truppen.

Drogenbosse und ihre Jäger rockt. Deshalb besuchten wir vergangenen Monat die Macher von *El Matador* in Brünn, Tschechien. Dort bekamen wir zwar keine Stierkämpfe zu sehen, dafür zeigten uns die netten Herren von Plastic Reality Technologies in ihren schlichten Apartments neue, spielbare Missionen.

**DAS KARTELL**

Die Hintergrundgeschichte in Kurzfassung: Die Drug Enforcement Administration (kurz: DEA) erwartet eine Tonnenladung Drogen aus Südamerika – natürlich nicht zum eigenen Konsum. Die Behörde will diesen Drogentransfer von Mittel- nach Nordamerika mit aller Kraft verhindern und schickt deshalb ihre besten Männer direkt zum Ort des Geschehens. Was diesen Deal aber von vielen anderen Delikten unterscheidet, ist die Dimension. Waren an vergangenen illegalen Aktivitäten



In Dschungelmissionen kommen die feinen Schatteneffekte besonders gut zur Geltung.

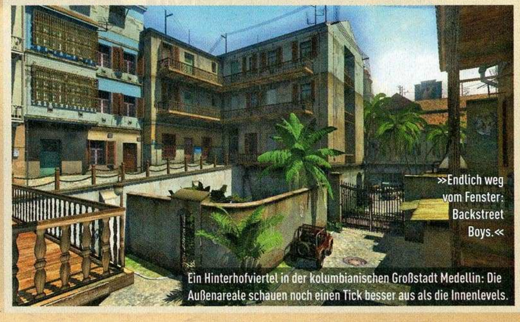
## Selbst gemacht!

Während viele andere Spieleentwickler dieser Welt faul auf ihren Hintern sitzen und darauf warten, dass irgendjemand anderes eine neue Grafik-Technik auf den Markt wirft, ist Plastic Reality Technologies ein Vorbild für die gesamte Industrie. Denn seit Jahren entwickeln die Jungs ihr Eigengewächs weiter. Für *El Matador* sollen sich sowohl die Innen- als auch die Außenareale in bester Qualität präsentieren (siehe Bilder rechts und unten).



Was es mit dieser Kirche auf sich hat, ist bisher nicht bekannt.

Der Mitgründer von Plastic Reality Technologies, Dr. Jiri Kocáb, erläutert: „Unsere Grafik-Engine unterstützt die meisten aktuellen Grafikkarten und moderne Effekte wie dynamische Schatten, HDR-Lichteffekte und so weiter." Wir finden das spitze!



Ein Hinterhofviertel in der kolumbianischen Großstadt Medellin: Die Außenareale schauen noch einen Tick besser aus als die Innenlevels.

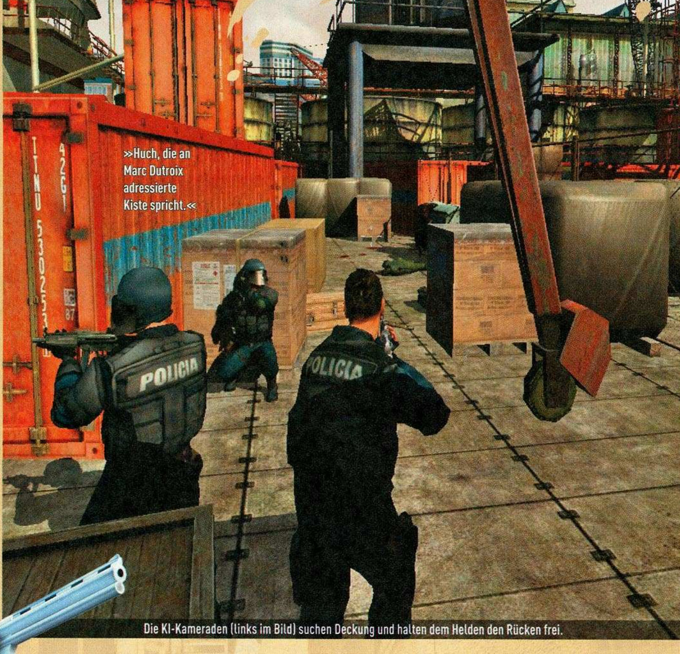
## Keine Macht den Drogen!

DEA ist nicht nur das Kürzel der Deutschen Evangelischen Allianz und bedeutet im Lateinischen Göttin. DEA steht ebenso für die US-Strafverfolgungsbehörde Drug Enforcement Administration. Wer denkt, dass es sich um eine stinknormale, national agierende Behörde handelt, irrt: Die DEA kämpft gegen die Verbreitung und den Missbrauch von verbotenen Substanzen auch außerhalb des Landes. Die Drogenpolizei hat ihren Hauptsitz in Arlington, Virginia, und über 350 Außenposten in aller Welt. Was für Teufelskerle!

## Froher Osten!




Brno (Deutsch: Brünn) ist nach Prag die zweitgrößte Stadt der Tschechischen Republik und Heimat der Spieleschmiede Plastic Reality Technologies. Das Studio liegt im historischen Kern der Stadt in einer unauffälligen Seitengasse. *El Matador* ist erst das zweite größere Projekt der ambitionierten Tschechen. Ende 2003 erschien das durchschnittliche Strategiespiel *Korea: Forgotten Conflict* (Test in PC ACTION 1/2004). Bewundernswert ist die Größe des Teams: Lediglich drei Programmierer arbeiten aktuell an *El Matador*, die gesamte Mannschaft umfasst 15 Männer. „Wenn wir den Leuten erzählen, dass an *El Matador* wirklich nur drei Programmierer arbeiten, will uns das keiner glauben!", verrät Mitgründer Dr. Jiri Kocáb.




»Huch, die an Marc Dutroix adressierte Kiste spricht.«

Die KI-Kameraden (links im Bild) suchen Deckung und halten dem Helden den Rücken frei.

»Kämpft gegen das Kopftuchverbot: Muslimin.«

nur einzelne Mafiabosse beteiligt, haben sich diesmal mehrere Kartelle zusammengeschlossen, um den großen Reibach zu machen. Also reisen Victor Corbett und seine Kumpane nach Kolumbien und Umgebung, um den Verbrechern auf die Finger zu hauen.

### AUGEN AUF!

Schon im Mai hatten wir das Vergnügen, Hand an *El Matador* legen zu dürfen. Frogster besuchte uns mit einer spielbaren Version. Aus der dritten Person ballerten wir uns durch die gemütliche Baracuda Bar und nahmen die gesamte Einrichtung samt Billard-Tisch und Kneipentheke auseinander. Eine weitere Mission führte uns an die Küste einer karibischen Insel: Mit Schlauchbooten und Helikoptern plante die DEA einen Überraschungsangriff auf ein Drogensyndikat. Schon damals fiel uns die schicke Optik positiv auf. Dabei handelt es sich aber nicht um gängige Lizenz-Produkte mit beispielsweise *Unreal*-Engine 3 oder *Source*-Engine. Die Macher Plastic Reality Technologies entwickelten ihre Grafik-Engine selbst. Und das nicht erst vor wenigen Monaten, sondern vor mehreren Jahren. Doch seitdem ist viel passiert: Ob detaillierte Charaktermodelle, wirklichkeitsnahe Vegetation oder feine Schatteneffekte – die tschechische Eigenentwicklung braucht sich vor den US-Pendants nicht zu verstecken. Wer mehr zu den tschechischen Entwicklern und ihrer Technik erfahren will, sollte sich die Kästen „Froher Osten" (links) und „Selbst gemacht!" (Seite 59) reinziehen. Auch in den neuen Missionen überzeugt uns die Optik von *El Matador*. Die vielen Palmen in Medellin wehen sanft im Wind und

El Matador Nr. 1

In regelmäßigen Abständen bekommen Sie gelungene Zwischensequenzen zu Gesicht. Hier beispielsweise ahnt dieser Herr nicht ...



El Matador Nr. 2

... dass ihn der El Matador heimlich beobachtet. Bald schaut der Typ mit der Sonnenbrille bestimmt nicht mehr so cool drein.



El Matador Nr. 3

Lässig das Walkie-Talkie ausgeschaltet, will sich der Kerl mit seiner Kalashnikov auf Patrouille begeben. Doch nichts wird's!



El Matador Nr. 4

Beachten Sie den feinen Schattenwurf auf der Motorhaube sowie dem Charaktermodell. Hübsch!




»Schaut unspektakulärer aus als die Vorgängerfilme: *Superman Returns*.«

In einer beeindruckenden Zwischensequenz hängt sich Victor an einen Polizeihubschrauber.

werfen physikalisch korrekte Schatten auf die Charaktere, herumstehende Kleinwagen, Kisten und andere Umgebungsgegenstände. Laufen Sie durch Vorhänge, rutschen diese geschmeidig zur Seite. Und natürlich kippen auch die Pixelfeinde wirklichkeitsnah zu Boden, wenn Victor ihnen ein paar virtuelle Kugeln verpasst. Zwar gibt es hier und da noch ein paar Grafikfehler und aufpoppende Schatteneffekte, doch solche Patzer sind bei Vorschau-Versionen nicht ungewöhnlich und sollten bis zur fertigen Version Schnee von gestern sein. „Wir arbeiten momentan an der Beseitigung dieser kleinen Bugs", versichert Dr. Jiri Kocáb, Mitbegründer von Plastic Reality Technologies.

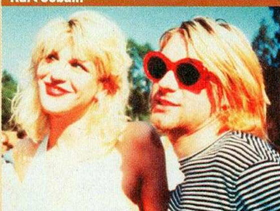
**MACH MAL LANGSAM!**

Herzstück, weil einziges besonderes Element des Spielprinzips, ist der Zeitlupen-Modus. Klar, eigentlich können wir den Begriff „Bullet Time" nicht mehr hören. Schließlich hat die ansehnliche Grafikspielerei, die in dieser Form in *Max Schmärz* Premiere feierte, so viele Nachahmer gefunden wie die Brustvergrößerung von *Baywatch*-Nixe Pamela Anderson. Dabei dürfen Sie sich aussuchen, ob Sie in Zeitlupe lediglich durch die Gegend hechten oder lieber im Schneckentempo laufen und dabei ballern wollen. Die erste Variante aktivieren Sie mit der Shift-Taste. Sie springen so viel herum, wie Sie wollen. Die zweite Zeitlupenart hingegen ist beschränkt. Am oberen Bildschirmrand füllt sich permanent eine Leiste, die Ihnen anzeigt, wie lange Sie im Spezial-Modus verweilen dürfen. Mit der Zeit lädt sich die Anzeige wieder. Doch ganz so stilecht wie beispielsweise in *Max Payne 2* geht es in *El Matador* nicht zu. Dafür ist das Blickfeld im Zeitlupen-

## Drogen? Opfer!

**Illegale Substanzen zu konsumieren, das ist gefährlich. Folgende Pominente könnten ein Lied davon singen.**

**Kurt Cobain**



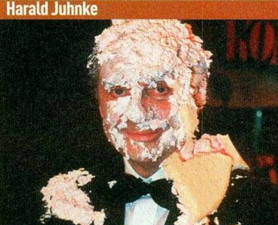
Die Karriere des Nirvana-Frontmannes endete blutig. Das Idol einer ganzen faulenzenden und zugekifften Jugendgeneration pumpte sich mit Heroin voll und blies sich anschließend per Gewehr den Kopf weg. In *El Matador* erledigt dies Victor Corbett.

**Christoph Daum**



Der ehemalige Trainer von Bayer 04 Leverkusen zog sich Kokain durch die Nase, leugnete alles, und ließ sich schließlich durch einen Drogentest überführen. Ähnlich dämlich verhalten sich sonst nur Weiber.

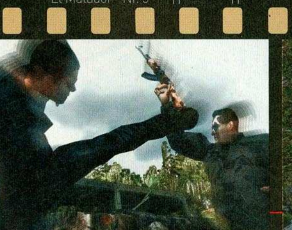
**Harald Juhnke**



Was viele Leute gar nicht wahrhaben wollen: Alkohol tötet! Ein trauriges Beispiel: Der Berliner Entertainer Harald Juhnke, der jahrzehntelang Schnaps zum Frühstück trank. Alk ist die gefährlichste Massenvernichtungswaffe der Welt.

Fotos: action press

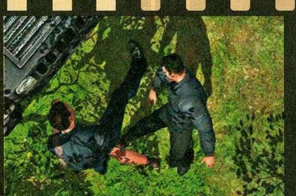
El Matador Nr. 5 El Matador Nr. 6 El Matador Nr. 7 El Matador Nr. 8



Jetzt gibt's auf die Fresse! Mit einem gezielten Tritt wirft er die Waffe zu Boden, der Drogenheini ist überrascht.



Victor Corbett verpasst der Wache noch ein paar heftige Schläge in die Magengegend. Die Sau hat's nicht anders verdient!



Schöne Kameraführung: Während der Matador zum finalen Tritt in die Visage ansetzt, wechselt die Kamera in die Vogelperspektive.



Gangsterabschaum, Ego-Ansicht. Hey, hat Kollege Wollner nicht das gleiche Tattoo auf seinem Oberarm?

# Sind Sie hart genug für El Matador?

Drogenbosse bei spektakulären Sprüngen umnieten und Söldnerarmeen im lateinamerikanischen Dschungel aufmischen – das ist die Welt von *El Matador*. Doch wie gut passt das Actionspiel zu Ihrem Spielertyp?

**1. WAS IST IHRE MEINUNG ZUM THEMA ZEITLUPE?**

- ☐ Mein Gehirn arbeitet schon im Schneckentempo, da brauche ich keine Zeitlupe in Computerspielen! [3 Punkte]
- ☐ Mir ging dieser Unfug schon bei Matrix auf den Sack! [1 Punkt]
- ☐ So lange es cool ausschaut, bin ich zufrieden. [5 Punkte]

**2. FINDEN SIE, DASS DIE REGIERUNG DEN DROGENHANDEL LEGALISIEREN SOLLTE?**

- ☐ Niemals! Die ganzen Junkies gehören geteert und gefedert! [5 Punkte]
- ☐ Ja, dann bräuchte ich nicht mehr schwarzarbeiten! [3 Punkte]
- ☐ Natürlich! Das spart die monatlichen Fahrtkosten nach Holland. [1 Punkt]

**3. WIE WICHTIG IST IHNEN EIN ANSPRUCHSVOLLER UND ABWECHSLUNGSREICHER SPIELVERLAUF?**

- ☐ Bekomme ich keine Tausend Aufträge und über 100 Stunden Spielzeit, bin ich enttäuscht! [1 Punkt]
- ☐ So lange ich Pixelmenschen über den Haufen knallen kann, ist mir alles andere egal! [5 Punkte]
- ☐ Ballern schön und gut, aber ein wenig Abwechslung darf schon mal sein. Deshalb betrüge ich regelmässig meine Freundin! [3 Punkte]

**4. WIE VIEL WERT LEGEN SIE AUF DIE GRAFISCHE DARSTELLUNG EINES COMPUTERSPIELS?**

- ☐ Wenn ein Spiel über keine Unreal-Engine 3-, Doom 3- oder Source-Engine-Lizenz verfügt, ist es für mich gestorben! [1 Punkt]
- ☐ Ich finde es löblich, wenn Entwickler nicht nur für den Spielinhalt, sondern auch die ganze Technik dahinter verantwortlich sind. [5 Punkte]
- ☐ Game-Boy-Spiele haben in den Neunzigerjahren auch Spass gemacht, obwohl die Grafik aussah wie das Schlafzimmer eines russischen Waisenkindes! [3 Punkte]

**5. BITTE TEILEN SIE UNS IHRE ANSICHTEN ZUR AKTUELLEN KILLERSPIEL-DEBATTE MIT!**

- ☐ Es ist unverantwortlich, wenn Magazine wie die PC ACTION über Gewaltspiele berichten und Kinder zu Hause an ihren Computern Amokläufe trainieren und Rentner verprügeln! Alle Spieler gehören nach Guantanamo! [1 Punkt]
- ☐ Ein gewisser Grad an Gewalt ist schon in Ordnung. Ein Actionspiel ohne Schiessereien ist wie eine Frau ohne Brüste. [3 Punkte]
- ☐ Wenn nicht mindestens 50 virtuelle Gangster pro Minute krepieren, macht mir ein Spiel keinen Spass. [5 Punkte]

**DIE AUFLÖSUNG**

**5 bis 9 Punkte:** Es ist uns ein Rätsel, warum Sie überhaupt bei diesem bescheuerten Quiz mitgemacht haben. Sie haben mit knallharten Actionspielen wie El Matador so viel am Hut wie Dieter Bohlen mit guter Musik.

**10 bis 19 Punkte:** El Matador könnte Ihnen Spass machen. Warten Sie mal den Test in einer der kommenden Ausgaben unseres seriösen Schundblattes ab.

**20 bis 25 Punkte:** El Matador und Sie passen so gut zusammen wie Ernie und Bert, Han und Solo oder Helmut Schmidt und seine Zigaretten.

»Cheatet: Ringkämpfer.«

Modus zu verschwommen, weiter entfernte Gegner lassen sich nur schlecht erkennen und noch schlechter angreifen. Vielleicht ändert sich diesbezüglich noch etwas bis zur finalen Version.

**HARTE KERLE**

Bevor wir in den Entwicklerstudios selbst Hand an *El Matador* legen, will uns einer der Programmierer die Mission vorspielen. Doch bereits nach einer halben Minute erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm: „El Matador ist tot!" Die vielen aggressiven Pixel-Gangster durchsieben den Protagonisten in kürzester Zeit, der Programmierer schaut verdutzt. „Den Schwierigkeitsgrad müssen wir noch ein wenig optimieren", geben die Entwickler peinlich berührt zu. Und tatsächlich geht es bei *El Matador* härter zu, als wir erwartet hatten. Beispiel: Wir rennen einfach auf die Gegnermeute zu – und sind so schnell außer Gefecht wie Ottfried

In einer unübersichtlichen Ecke des Hafens hat sich einer der Bossgegner verschanzt.

»Ich glaube, Ich muss mir mal Ihre Backpulverlieferung genauer anschauen, Herr Friedman!«

Auch wenn es hier so wirkt: In *El Matador* gibt es keine Schleichmissionen.

»Leistet gute Arbeit: unsichtbare Praktikantin.«

# INTERVIEW „EL MATADOR VERSTEHT KEINEN SPASS!"



»Ich finde PC ACTION scheiße, habe aber einen Krampf im Daumen.«

Petr Smilek ist Mitbegründer der tschechischen Spieleschmiede.

**Petr Smilek ist leitender Programmierer bei Plastic Reality Technologies. Wir quetschten ihn aus.**

**PC ACTION** Actionspiele brauchen nicht zwingend eine gute Geschichte, um Spaß zu machen. Wie ist das bei *El Matador*?
**PETR SMILEK:** *El Matador* ist ein pures Actionspiel und die Geschichte ist nicht das Wichtigste, was die Spielbarkeit betrifft. In *El Matador* lernt der Spieler eine Menge verschiedener und interessanter Typen kennen. Die Geschichte erzählen wir in Zwischensequenzen in Spielgrafik. Die Filme erscheinen zwischen den einzelnen Missionen als Einsatzbeschreibung, aber auch während des Spiels.

**PC ACTION** Wieso nennt sich der Held eigentlich El Matador?
**PETR SMILEK:** Der Held heißt eigentlich Victor Corbett und El Matador ist sein Spitzname. Der Titel soll die Gefahr beschreiben, die El Matador für seine Feinde darstellt. Übrigens versteht er keinen Spaß mit seinen Feinden.

**PC ACTION** Welche Spiele und Filme haben euch bei der Entwicklung von *El Matador* inspiriert?
**PETR SMILEK:** Was Filme angeht, haben wir uns von folgenden inspirieren lassen: *Hard Boiled*, *Man on Fire* uns so weiter. Wir geben selbstverständlich auch zu, dass wir sehr viel *Max Payne* gespielt haben. Während des Entwicklungsprozesses haben wir auch verschiedene Spielstile ausprobiert, beispielsweise Schleichelemente wie in *Splinter Cell*. Aber dann haben wir uns für ein pures Actionspiel entschieden.

**PC ACTION** Wie kann man die besonderen Fähigkeiten vom Protagonisten Victor Corbett erklären? Ist er eventuell auf Drogen?
**PETR SMILEK:** Selbstverständlich nicht! Die Spezialbewegungen sind gar nicht so besonders: Herkömmlicher Salto, Purzelbaum, Sechs-Meter-Sprünge mit Knarren in der Hand ... das kann ein normaler Mensch auch ohne Drogen schaffen.

**PC ACTION** Das hätten wir jetzt auch behauptet. In manchen Missionen bekommt Victor Unterstützung im Kampf gegen die Drogenmafia. Wie verändert sich dann der Spielverlauf?
**PETR SMILEK:** Im manchen Missionen hat Victor Nichtspielercharaktere an der Seite, die ebenfalls die Feinde aufs Korn nehmen. Die Kameraden reagieren auf die Bewegungen vom Spieler. Die KI steuert die Jungs so, dass sie immer dorthin laufen, wo man sie braucht.

**PC ACTION** Unser Chef hatte vor einigen Jahren eine tschechische Freundin, aber die beiden haben sich getrennt. Könnt ihr ihm ein paar Ratschläge geben, was man bei tschechischen Frauen beachten sollte?
**PETR SMILEK:** Euer Chef sollte kochen können, noch mehr Kohle auf dem Konto haben und mehr Freizeit investieren!

**PC ACTION** Wir verstehen, Jo Hesse bleibt wohl für immer Single. Themenwechsel: Wie wichtig ist die Akustik für *El Matador*?
**PETR SMILEK:** Der Soundtrack ist für jedes Spiel wichtig und *El Matador* bildet da keine Ausnahme. Jede Mission hat ein eigenes Ambiente. Während der Schießereien laufen beispielsweise harte Techno-Stücke, um die hektische Situation stimmig zu untermalen.

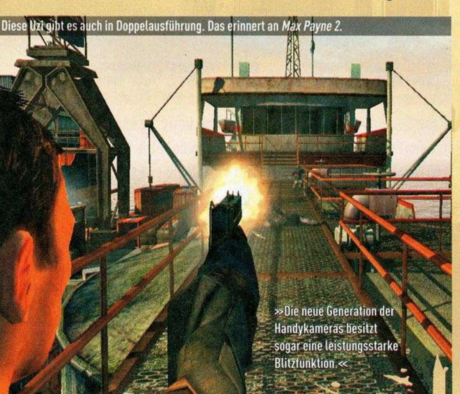
**PC ACTION** Kann man die Fahrzeuge in *El Matador* lenken?
**PETR SMILEK:** Im Spiel ist es nicht möglich, Vehikel zu steuern. Der Grund dafür ist, dass die Levels vom Aufbau gar nicht für Fahrzeuge geeignet sind, weil es beispielsweise in den Gassen zu eng ist.

Fischer, als er vergangenen Monat über eine Leitplanke stolperte. Dieser herausfordernde Spielverlauf kommt bei einem hohen Schwierigkeitsgrad besonders gut zur Geltung. Denn um gegen die Armee der Drogenbarone anzukommen, müssen wir uns von Deckung zu Deckung kämpfen. Ob Betonpfeiler, Tisch oder Müllcontainer – Hauptsache der Astralkörper des Helden bleibt unversehrt. Im Gefecht dem gegnerischen Feuer auszuweichen, ist trotz Zeitlupen-Funktion gar nicht so einfach: Im Gegensatz zum großen Vorbild *Max Payne 2* sehen wir die feindlichen Kugeln nämlich nicht im Schneckentempo durch die Luft fliegen. Der regelmäßige Einsatz der Schnellspeicherfunktion ist also selbst für erfahrene Spieler und sogar Profis wie uns ein Muss. In der fertigen Version gibt es übrigens vier Schwierigkeitsgrade, versichern die Macher. Außerdem soll es in den ersten Missionen deutlich ruhiger und unkompliziert zugehen. „Zu Beginn spielt sich *El Matador* noch recht einfach", erläutert der leitende Programmierer Petr Smilek, „doch im Verlauf der Geschichte werden die Einsätze immer kniffliger." Wir sind uns ziemlich sicher, dass wir uns während der Präsentation durch „Schwer", wenn nicht sogar „Ultraschwer" gekämpft haben. Wir PC ACTION-Redakteure sind aber auch harte Sachen gewöhnt.

Lukasz Ciszewski

**Info: www.elmatador-game.de**

Diese Uzi gibt es auch in Doppelausführung. Das erinnert an *Max Payne 2*.



»Die neue Generation der Handykameras besitzt sogar eine leistungsstarke Blitzfunktion.«

## El Matador

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Plastic Reality Technologies/Frogster |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | Ende August |
| VERGLEICHBAR | Max Payne, Advent Rising |

**LUKASZ CISZEWSKI**

Ja, Herr Corbett ähnelt Max Payne. Und ja, *El Matador* spielt sich fast wie das Vorzeigeprodukt aus dem Hause Remedy. Doch ist es wirklich so verwerflich, sich am Nonplusultra in Sachen Actionspiele zu orientieren? Wir meinen: Niemals! Denn der ambitionierte tschechische Shooter macht Laune, sieht richtig ordentlich aus und bietet eine coole Thematik. Sie sollten im August kein spielerisches Meisterwerk erwarten. Doch für eine gepflegte Dealer-Jagd eignet sich *El Matador* bestimmt.

»Arbeitslose hängen den ganzen Tag nur rum und ziehen sich gegenseitig runter.«

Der Schnüffler schleicht sich an den Gegner heran und zieht ihn über das Geländer.

# Schwere Zugriffsverletzung

AUF DVD
VIDEO

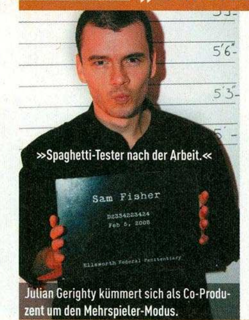
**In der Juli-Ausgabe stellten wir Ihnen den Solo-Teil von SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT vor. Diesmal geht es um den Mehrspieler-Modus.**

Französisch ist super! Zumindest dann, wenn man Ubisoft Annecy (Frankreich) einen Hausbesuch abstattet. Die Entwickler aus dem Land des Eiffelturms verpassen gerade dem jüngsten Teil der *Splinter Cell*-Reihe die letzten Schönheitsoperationen. Nicht verwechseln: Um das Solo-Abenteuer kümmert sich Ubisoft Shanghai. Das Studio in Annecy stellt den Mehrspieler-Modus auf die Beine. Wir spionierten für Sie aus, ob Sam Fisher auch tatsächlich zur Teamarbeit fähig ist.

## TÖDLICHE BEGEGNUNGEN

Wir spielten den Team-Hack-Modus. Hier schleichen sich drei Spione an die Terminals der Gegner heran, laden die Informationen herunter und transportieren diese zum eigenen Startpunkt. Die Verteidiger wollen das verhindern. Das Besondere: Die Agenten besitzen keine Schießprügel. Dafür haben sie Spaß an der Handarbeit. Nein, nicht das, was Sie womöglich denken. Vielmehr holen die Agenten etwa einen Gegner vom Balkon runter. Nichts ahnend patrouilliert der bewaffnete Gegenspieler besagte Balustrade. Unser Schatten-Sam zieht sich unbemerkt am Geländer hoch. Blitzschnell fällt er dem Feind um den Hals. Dieser überraschende Körperkontakt endet für den Liebkosten tödlich. Zwei weitere Söldner gehen indes dem Krach nach und bringen hastig mit ihren Taschenlampen Licht ins Dunkeln. Zum Glück deaktivierten unsere Kollegen die Leuchten im Level. Nach einiger Zeit entdecken die Kontrahenten unser Nachtschattengewächs trotzdem ... Leise schleichen wir an den Söldnern vorbei, nähern uns dem Terminal und erleichtern

## INTERVIEW „WIR BIETEN EXTRAS UND NEUE MISSIONSZIELE KOSTENLOS AN!"



»Spaghetti-Tester nach der Arbeit.«

Julian Gerighty kümmert sich als Co-Produzent um den Mehrspieler-Modus.

**Unser Französisch war so erbärmlich, dass *Double Agent*-Co-Produzent Julian Gerighty uns freiwillig einige Details zum Mehrspieler-Modus verriet, damit wir endlich wieder abhauen. Das hat also funktioniert.**

**PC ACTION** Was war für euch bei der Entwicklung besonders wichtig? Worauf habt ihr besonders geachtet?

**JULIAN GERIGHTY:** Wir nahmen uns die Kritik der Fans zu Herzen. Einige Stimmen beschwerten sich über den schweren Einstieg in *Splinter Cell*. Diesmal wollen wir den Spieler Schritt für Schritt in die Steuerung und die Möglichkeiten des Titels einführen. So zeigen wir zum Beispiel anhand spezieller Markierungen, an welchen Stellen der Spion bestimmte Aktionen ausführen kann – wann er etwa klettern oder durch ein Loch in der Wand steigen soll. Vor allem Neulingen erleichtern solche Markierungen das Agentenleben.

**PC ACTION** Warum sollten Spieler bei dem Riesenangebot von Online-Titeln überhaupt noch *Splinter Cell: Double Agent* einlegen? Wie wollt ihr Käufer bei der Stange halten?

**JULIAN GERIGHTY:** Nach der Veröffentlichung von *Double Agent* liefern wir weitere Herausforderungen nach. Der Spieler schaltet sie online frei – etwa neue Missionen oder Waffen. Darüber hinaus enthält das Spiel ein Fortschritts-Konzept. Man kann eine Online-Karriere starten – sowohl auf der guten als auch auf der bösen Seite. Die Ränge sind in Form von unterschiedlichen Skins sichtbar, also wird man anhand des eigenen Aussehens als *Splinter Cell*-Meister erkannt. Alle Herausforderungen und alle anderen Extras kosten keinen Cent. Wir bieten keine Dinge, wie etwa neue Skins für die Spielermodelle, gegen Bezahlung an. An so etwas glaube ich nicht wirklich.

**PC ACTION** Können wir die PC-Version auch gegen die Xbox-Live-Nutzer spielen?

**JULIAN GERIGHTY:** Das ist ohne Windows Vista nicht möglich. Zum Jahresende oder erst 2007 steigen vielleicht drei Prozent der Spielekäufer auf Windows Vista um. Wir wissen nicht, ob das den Aufwand einer Umprogrammierung rechtfertigen würde. Das Spiel ist jedoch so ausgelegt, dass wir uns die Option für eine spätere Aufwertung offen halten.

»Nachts sind alle Glatzen grau.«

Nur Agenten können klettern. Dafür verzichten sie vollkommen auf Schusswaffen.

»Präservative sind erstaunlich dehnbar.«

Upsilon-Agenten (klein im Bild) sollten stets mit Gefahren von oben rechnen.

»Herzlos: Selbstmörder anfeuern.«

Ein Spion hat im offenen Kampf ganz schlechte Karten. Es bleibt nur die Flucht.

»Donald duckt sich, Micki Maus kommt von rechts.«

Fiese Falle: Der Spion wiegt sich in Sicherheit, dabei hat ihn gerade ein feindlicher Söldner im Visier.

das Ding um wertvolle Informationen. Der Fortschrittsbalken füllt sich wie im alltäglichen Windows-Leben quälend langsam. Hoffentlich fallen wir dem Gegner nicht auf – zu spät! Eine Schusssalve durchbohrt unseren Schnüffler von hinten und wirft ihn binnen weniger Kugeln auf den Boden. Spätestens jetzt bereuen wir, keine französischen Kraftausdrücke auf Lager zu haben.

### LEBE LEICHTER!

Die gezeigten Levels überzeugen: komplex, aber nicht kompliziert. Beide Parteien haben mit Fenstersims, Balkonen, Lüftungsschächten und Leitern genug Spielraum. Praktisch: Vor jedem interaktiven Objekt – etwa einer Fensterscheibe – blendet *Double Agent* eine Spieler-Silhouette ein. An dieser erkennen Sie die verfügbare Aktion, etwa eine Hechtrolle durchs Glas. Mit einem Knopfdruck legt Ihr Alter Ego eine Action-Einlage ein und löst mit dem Sprung einen Splitterregen aus. Offensichtlich haben die Designer aus den Fehlern der Vorgänger gelernt: *Double Agent* ist so einsteigerfreundlich wie kein anderer Titel der *Splinter Cell*-Reihe.

### EINE MODI-ERSCHEINUNG

Satte sechs Spielmodi kündigt Ubisoft für die PC-Fassung an. Neben den obligatorischen Deathmatch-Varianten flitzen Ihre Spione auch im so genannten „Key Run"-Modus um einen Level-Schlüssel herum. In „Sam vs. all" steht Herr Fisher allein gegen mehrere Feinde seinen Mann. Fast wie Angela Merkel im Bundestag. Nur dass Sam sich irgendwann vom Acker macht, wenn die brenzlige Situation außer Kontrolle gerät. In „Countdown" wiederum hängt Ihre Spielzeit von der Menge der eliminierten Gegner ab. Je mehr virtuelle Tote, desto länger bleibt ihr Fisher im Spiel. Wie seine Chancen wirklich stehen, erfahren wir voraussichtlich im September. Alexander Frank

**Info: www.splintercell.com**

### Splinter Cell: Double Agent

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Adventure |
| HERSTELLER | Ubisoft Annecy und Shanghai |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | September 2006 |
| VERGLEICHBAR | Thief: Deadly Shadows |

**ALEXANDER FRANK**

Durchdachte Mehrspieler-Ebenen, unterschiedliche Modi, Mischung aus schneller Action und Schleich-Shooter. Eine Vorab-Netzpartie von *Double Agent* spielte sich hervorragend. Im Moment aber nur auf der Xbox 360. Zwar durften wir auch einen Blick auf die PC-Version werfen, aufgrund der recht unfertigen Fassung und diverser Abstürze tappten wir dort wortwörtlich im Dunkeln. Ubisoft verspricht jedoch, die Desktop-Fassung bis zum Erscheinungsdatum tatsächlich im Kasten zu haben. Na, das wollen wir doch hoffen!




So nah sollte ein Upsilon-Agent einen Spion niemals an sich heranlassen!




Die Söldner gehen stets offensiv vor, während die Spione lieber im Schatten schleichen.

»Zum Davonlaufen: Johannes B. Kernschmelzer.«

Der Reaktor macht gleich die Grätsche, deshalb heißt es: Nix wie weg!

# Noch ein Renner?

**Gegen uns hat Schweden bei der WM abgekackt. Harhar. Gute Spielmacher gibt's dort trotzdem. Beweisen soll das BATTLEFIELD 2142.**

Auch bei der Sciencefiction-Version der beliebten Reihe treten zwei Teams an, die sich in einem Online-Krieg auf zehn Karten die virtuellen Rüben einhauen. Statt Jeeps, Panzer und Helikopter nutzen die bis zu 32 Spieler pro Partei diesmal allerdings futuristische Vehikel wie Mech-Roboter, Luftkissen-Panzer und Gleiter. Bei den Infanteristen gibt es im Vergleich zu *Battlefield 2* nur noch vier statt sieben Klassen. Allerdings gliedern sich diese in zwei Untergruppen. Wer in der Sonderschule gut aufgepasst hat, durchschaut also, dass die schwedischen Entwickler mit Sitz in Stockholm acht Arten von Charakteren bereitstellen (Scharfschützen, Sanitäter, Anti-Panzereinheit und so, wir kennen das ja).

### DAS IST JA GANZ WAS NEUES!

Neben den bekannten Modi findet sich im Spiel eine neue Variante, der Titan-Modus. Titanen sind schwebende Festungen. Beide Parteien versuchen, die jeweilige Feindbasis zu vernichten und die eigene zu schützen. Die Stützpunkte lassen sich alles andere als leicht zerlegen. Zunächst machen Angreifer die Schutzschilde platt. Entweder durch eine direkte Offensive. Oder eleganter, indem sie strategisch wichtige Raketensilos erobern und für eine gewisse Zeit halten. Gelingt dies, steigt ein Sprenggeschoss in Richtung Feindbasis auf. Sind die Schutzschilde unten, müssen Soldaten die Basis stürmen und sich vier Steuerpulten sowie zuletzt des Reaktorkerns annehmen. Dann heißt's: Gleich bumst's, nichts wie raus! Nur wer den Sabotageakt überlebt, erhält in der Endabrechnung Boni, neue Ausrüstungsgegenstände zum Beispiel. Da lohnt es sich, mal die Beine in die Hand zu nehmen. Wie im echten Leben halt, wenn etwa eine fette Frau Ihren Weg kreuzt. Harald Fränkel

**Info: www.electronicarts.de**

### Battlefield 2142

| | |
|---|---|
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| HERSTELLER | Electronic Arts/Dice |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | 4. Quartal 2006 |
| VERGLEICHBAR | Battlefield 2 |

**HARALD FRÄNKEL**

Was kommt als Nächstes? *Battlefield 4711*? *Battlefield 0815*? Nein, bitte nicht hauen, liebe Entwickler, war doch nur ein Witz! Euer neues Spiel scheint ja einiges Neues zu bieten und dürfte mehr sein als nur ein Aufguss. Der Titan-Modus jedenfalls ist viel versprechend. Und das Sciencefiction-Szenario finde ich super, ständig virtueller Zweiter Weltkrieg hält doch auf Dauer keine Sau aus. Die Konkurrenz allerdings ist hart. *Battlefield* wird sich mit *Unreal Tournament 2007* und *Quake Wars* messen müssen. Es bleibt spannend.

## INTERVIEW „SCHWEDISCHE MÄDCHEN IN BIKINIS WIRD'S NICHT GEBEN!"



»Jan Ullrich versuchte, sich mit *Radsport Manager* zu trösten.«

Marcus Nilsson, Senior Producer bei Dice.

**Hey, das ist ja Herr Nilsson! Über Pipi Langstrumpf konnte er uns nichts sagen. Dafür einiges zu *Battlefield*.**

**PC ACTION** Sag doch bitte eine paar Worte zu den Neuheiten. Wir hätten gern schwedische Mädels in Bikinis im Spiel. Wenn ihr das macht, schenken wir euch Angela Merkel und neun weitere Kamele.

MARCUS NILSSON: Mädels in Bikinis wird's nicht geben, sorry! Einer der Gründe, die Serie in die Zukunft zu hieven war, dass wir den Spielern eine Menge neuer Fahrzeuge, Waffen und Geräte an die Hand geben wollten. Walker, Truppentransporter, neue Fluggeräte, Selbstschussanlagen, Tarngeräte und Dronenwaffen sind nur Beispiele.

**PC ACTION** Wir haben zuletzt nur 18 statt 19 Millionen Hefte im Monat verkauft. Gebt uns eine weltexklusive Info, die uns rettet!

MARCUS NILSSON: Es gibt zehn Karten im Spiel. Das haben wir noch niemandem gesagt.

**PC ACTION** Lüge! Das haben wir schon im Internet gelesen! Ein paar andere Zahlen?

MARCUS NILSSON: Anfangs gibt es mehr als zehn Waffen, hinzu kommen 43 freischaltbare Upgrades. Das kann alles sein, von völlig neuen Waffen bis zu Geräten, die eine vorhandene Waffe verbessern. Es gibt 1.500 Möglichkeiten, die freischaltbaren Gegenstände zu kombinieren und damit den Spieler-Charakter wunschgemäß zu gestalten. Jede Seite hat sechs Fahrzeugklassen.

»Steht mit dem Rücken zur Wand: Michael Jackson.«

Die künstliche Intelligenz der Feinde sowie der Teammitglieder wurde nochmals aufgepeppt.

# Immer auf die Kleine!

AUF DVD
SDK

**Das teuflische Balg ist zurück! F.E.A.R.: EXTRACTION POINT setzt auf brutale Schockeffekte und spinnt die Horrorstory weiter.**

Alma. Was sich anhört wie eine Joghurt ist in *F.E.A.R.* alles andere als süß. Das kleine Miststück verbreitete mit ihrem unheimlichen Auftreten bereits im Hauptprogramm Angst und Schrecken. Da Sie dem menschenfressenden Psychopathen Paxton Fettle im großen Finale von *F.E.A.R.* eine Kugel zwischen die Augen verpassten, sinnt die präpubertäre Göre im roten Kleidchen nach wie vor auf Rache und macht Ihnen in der Erweiterung des Gruselschockers das Leben schwer. Oh Wunder, das Add-on fängt da an, wo der Vorgänger aufhörte. Nach dem Hubschrauberabsturz hat unser geplagter Elite-Agent mit den familiär verworrenen Banden zu Alma sein Team verloren und muss zurück zum Leidensgenossen Holiday und dessen Konsorten finden. Bereits hier fällt auf, dass die Herren von Entwickler Timegate nicht einfach nur den Leveleditor ausgepackt und ein paar neue Aufträge im gewohnten Terrain zusammengeklopft haben, sondern in *Extraction Point* mit einer komplett veränderten Spielewelt aufwarten. Während Sie im Vorgänger die meiste Zeit damit beschäftigt waren, durch Klaustrophobie auslösende Gänge und düstere technische Anlagen zu schlurfen, erwartet Sie im Add-on eine offene, zerstörte Stadt. Dank der kaputten Häuser und leblosen Straßen spüren Sie förmlich den Hauch des Todes.

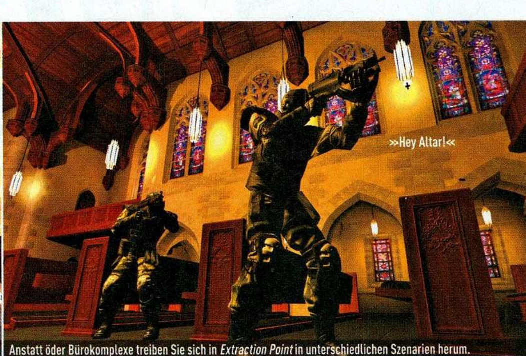
## MENSCHHEIT VERNICHTEN

Alma hat es offensichtlich nicht gereicht, ihre Peiniger in Stücke zu reißen wie Reiner Calmund ein flüchtendes Schwein – diesmal will Sie Rache an der gesamten Menschheit. Und Sie sind natürlich der Einzige, der das tobende Balg aufhalten kann. Auf Ihrem Weg durch



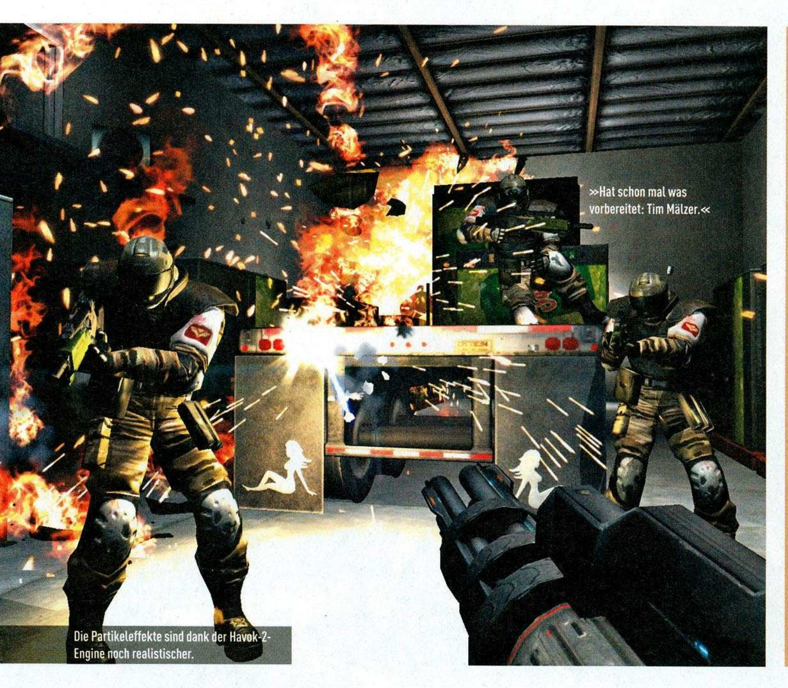
»Soldat macht Popo-Liebe mit Johnny, der Fackel.«

Unter Feuer geben sich die Computer-Soldaten selbstständig Schutz und benutzen clevere Strategien.



»Hey Altar!«

Anstatt öder Bürokomplexe treiben Sie sich in *Extraction Point* in unterschiedlichen Szenarien herum.



Die Partikeleffekte sind dank der Havok-2-Engine noch realistischer.

## Oh mein Gott, das ist das Ende!

**Kleine Mädchen sind nervig und gemein. Dass Sie aber Erwachsene in Blutfontänen verwandeln und die Wände hochlaufen, geht zu weit!**

Langsam ist es wirklich an der Zeit, der kleinen Pottsau mal ordentlich den Hintern zu versohlen. Nachdem Sie es am Ende von *F.E.A.R.* endlich geschafft haben, die riesige Armachem-Anlage in Schutt und Asche zu legen, fliehen Sie und der Rest Ihres Teams mit einem Helikopter. Doch während Sie aus vermeintlich sicherer Höhe den feinen Atompilz über den Fabrikhallen bestaunen, hängt das kleine Miststück an den Kufen des Helis und zieht sich nach oben. Und dann? Schnitt, Ende, aus. Na danke! Fieser kann man den Spieler kaum zurücklassen. Genau hier fängt die Geschichte des Add-ons an.Wie nicht anders zu erwarten war, bringt das Mädel den Hubschrauber zum Absturz.



Am Ende des *F.E.A.R.*-Hauptspiels kriecht Alma in den Helikopter.

verwüstete Straßenzüge treffen Sie dabei immer wieder auf die Replica-Soldaten. Mit der nochmals verbesserten künstlichen Intelligenz suchen diese Klonkrieger jetzt nicht nur Deckung hinter Fässern und Hauswänden und geben sich Feuerschutz, sie verstecken sich sogar wie lichtscheues PC ACTION-Gesindel im Schatten. Da wir gerade von ekligen Kreaturen sprechen: Erinnern Sie sich an die unheimlichen Biester, die sich unsichtbar machen konnten und im Hauptspiel oft hinterhältig unter Bürodecken hingen? In *Extraction Point* treffen Sie wieder auf diese und andere Tarnwesen, die mit der Umgebung verschmelzen. Und das Rätsel um deren Existenz zu lösen, gehört zu den Hauptaufgaben in der Erweiterung.

### NOCH MEHR WUMMS

Wer allein gegen Klonkrieger, Tarnwesen und ein medial begabtes Mädchen antreten will, braucht natürlich auch eine ordentliche Ausrüstung. Zu den Wummen aus dem Hauptspiel gesellt sich in *Extraction Point* unter anderem eine Minigun. Mit dem zentnerschweren Teil, das in wenigen Augenblicken bis zu 200 Schuss rausjagt, zerlegen Sie die Spielwelt und Ihre Gegner in handliche kleine Scheibchen. Besonders effektiv, wenn die Bösewichter in Massen auf Sie zuströmen!

### PHYSIK-NACHHILFE

Technisch setzt *Extraction Point* auf die Stärken des Vorgängers. Das Spiel mit Licht und Schatten beherrschen die Macher perfekt. Immer wieder ertappen Sie sich dabei, wie Sie in dunkle Ecken sehen oder sich vor Angst zitternd umschauen. Wer dabei aus Versehen auf einen Spiegel schießt, dem kommen dank der Havok-2-Engine physikalisch korrekt die Glassplitter entgegengeflogen. Falls Sie nicht wissen, wie sich das anfühlt, berät Sie gern unser Redaktionssonnenschein Marc Brehme, der sich bei seinem Spiegelbild schon oft fast zu Tode erschreckt hat. Ralph Wollner

**Info: www.whatisfear.com**

### F.E.A.R.: Extraction Point

| | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| HERSTELLER | Timegate Studios/Vivendi Games |
| FERTIG ZU | 75% |
| ERSCHEINT | Herbst 2006 |
| VERGLEICHBAR | Prey, Doom 3, F.E.A.R. |

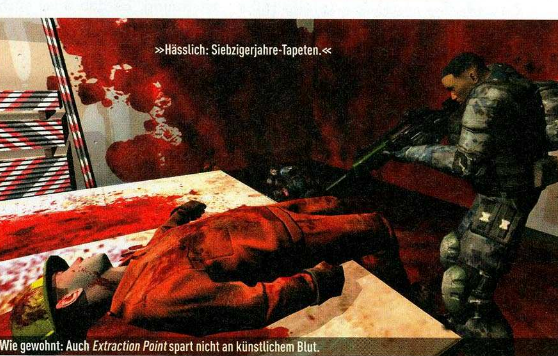
**RALPH WOLLNER**



Da Monolith nicht mehr mit Vivendi zusammenarbeitet, treten die Programmierer von Timegate ein schweres Erbe an. Gut, der Weg ist geebnet, doch sie haben keine Zeit, sich auf Monoliths Lorbeeren auszuruhen. Schaffen sie es, die Stärken von *F.E.A.R* weiterzuführen? Gelingt es, die gruselige Atmosphäre auf eine Stadt auszuweiten? Wenn ja, lasse ich mich gern von Alma durch den Albtraum *Extraction Point* jagen – immer noch besser als der Albtraum PC ACTION. *[Anm. d. Textchefs: Das Fenster steht offen, hoch genug ist es auch ...]*



Im Add-on soll es noch mehr Explosionen und Schockeffekte geben.



Wie gewohnt: Auch *Extraction Point* spart nicht an künstlichem Blut.

Der Schauplatz des Krieges ist kein Schlachtfeld, sondern eine zivile amerikanische Kleinstadt.

»Gut gepanzert: Kinderwägen im Irak.«

# Das wird ein Krisenspaß!

## Bitte ein Pils!

**So ganz ernst können das die Entwickler ja nicht meinen: Mit einer Atombombe heizen Sie Ihren virtuellen Kontrahenten gewaltig ein!**

Mit genügend Bonuspunkten auf dem Konto ordern Sie einen Nuklearschlag. Kurze Zeit später wächst am Einsatzort ein Atompilz. Falls Sie nicht aufpassen, fegt die Explosion auch Ihre eigenen Truppen vom Feld. Der Schadensradius ist enorm, bleibt allerdings im Rahmen des Erträglichen. Würden die Entwickler eine Atombombe realitätsnah simulieren, wären die Partien nur bis zum Einsatz der Superwaffe spielbar. Und das wollen wir ja alle nicht.


»Ein sonniger Tag in London.«

Mit ihrer verheerenden Wirkung gehört die Atombombe zu den stärksten Waffen in *World in Conflict*.

**Die *Ground Control*-Macher präsentierten uns in ihrem Domizil WORLD IN CONFLICT. Das Kriegsspiel sah extrem viel versprechend aus.**

Ja, Deutschland ist bei der Fußball-WM ausgeschieden. Das ist traurig. Es gab aber auch schöne Momente. Was haben wir zum Beispiel gelacht, als die Schweden nach dem Achtelfinale nicht mehr mit Fuß-, sondern höchstens mit ihren eigenen Bällen spielen durften! Ein Glück, dass wir unseren Besuch bei Massive Entertainment im schwedischen Malmö bereits zwei Tage vor dem kläglichen Versagen der Ikea-Mannschaft abstatteten. Sonst hätten uns die Entwickler des Echtzeit-Strategietitels *World in Conflict* bestimmt nichts über ihr eigenes Spiel verraten. Und das hätte nicht nur unseren Chef unglücklich gestimmt *[Anm. d. Chefred.: Dich hätte das auch unglücklich gestimmt, glaub mir ... ]*, sondern auch unsere Leser mit einer Vorliebe für Taktik und Action. Und falls Ihnen der Titel *World in Conflict* noch nicht viel sagt, klären wir Sie gern auf.

### KRIEG IM FRIEDEN

Wir schreiben das Jahr 1989 in einer alternativen Vergangenheit. Statt der Berliner Mauer kippt der Frieden zwischen den beiden Supermächten USA und UdSSR. Die Russen marschieren frech im Land des langjährigen kapitalistischen Erzfeindes ein. „Super!", denken Sie womöglich, „diese Lösung hätte uns die beiden Irak-Kriege erspart." Was die Wodka-Patrioten im Ami-Land anstellen, ist nicht besonders schön. Wir sahen es im Trailer auf der E3: Sowjetische Soldaten ballern aus ihren Verstecken in dichter Vegetation von Bäumen und Palmen auf den Feind. Im ersten Augenblick erinnert das an Dschungel-Shooter wie *Far Cry*. Doch schon zoomt die Kamera aus dem Geschehen heraus und zeigt die Kriegskulisse aus einem anderen Blickwinkel. Das Grünzeug entpuppt sich als die Pflanzenabteilung eines schicken Einkaufscenters, die Schützen jagen ihre Salven quer durch die engen Gänge des Gebäudes. In der nächsten Szene kracht ein Hubschrauber mitten in ein Einfamilienhaus. Der Krieg findet nicht auf dem Schlachtfeld statt. Schauplätze sind bewohnte Städte und zivile Gegenden! Beeindruckend und erschreckend zugleich. Nicht umsonst bezeichnen die Schweden ihren Titel als hef-



»Jet Li hat seinen homosexuellen Kumpel Jet Leck dabei. Auch Gregory Pecks Bruder Jet Peck ist am Start.«

Sehr detailliert: Ordern Sie einen Luftschlag, kommen einige Zeit später Flugzeuge vorbei und feuern ihre Raketen ab.

»Regenbogen aus der Sicht eines Farbenblinden.«

Typisches Schlachtfeld in einer *World in Conflict*-Partie: Kaum ein Erdfleck bleibt unberührt.

»Hochspannend: Leitung.«

Dieser Bahnhof steht nicht mehr lange. Nachdem der Gegner den Luftschlag angesetzt hat, ist die Gegend dem Erdboden gleichgemacht.

## Eine Welt voller Stress

**Kriege und Konflikte gibt es auf der Erde zuhauf. Wir stellen Ihnen die schlimmsten vor.**

**Fußballkonflikt**

Foto: action press

Beim Qualifikationsspiel gegen die Schweiz zettelten türkische Fußball-Fans einen Konflikt an, weil ihnen der Schweizer Käse stank. Die Schweizer entkamen durchs Schokotürchen.

**Treiberkonflikt**

Millionen von Windows-Nutzern sind betroffen von Fehlermeldungen wie „Sie haben die Maus bewegt. Um die Änderungen zu übernehmen, starten Sie Ihren Rechner neu."

**Kashmirkonflikt**

Indien und Pakistan streiten sich um die Kaschmirregion. Diesen Konflikt zettelten ursprünglich Frauen an. Sie dachten nämlich, es ginge um einen Kaschmir-Pullover.

tigstes Strategie-Spiel überhaupt. Unser Eindruck bisher: Zu Recht!

### GEHEIMNISKRÄMEREI

Neben Russen und Amerikanern mischt in *World in Conflict* eine dritte Partei mit. Allerdings wollte uns Massive hierzu ums Verrecken nichts verraten. Selbst beim sehr bierlastigen Abend in Malmös Innenstadt (ja, wir betrinken uns während der Arbeitszeit!) hielten die Entwickler dicht *[Anm. d. Chefred.: Versager!]*. Dafür durften wir am nächsten Tag verkatert sowohl die Sowjets als auch die Bush-Männer ausgiebig testen. Allerdings im Mehrspieler-Modus. Details zur Solo-Kampagne heben sich die Macher für später auf. Aber das, was wir gesehen haben, haute uns von den Bürostühlen. Zu Beginn der Partie entschied sich der aus Moskau stammende Verfasser dieser Zeilen natürlich für die Amerikaner. Mit Russen hatte er schließlich ohnehin schon genug zu tun. Als Nächstes stand die Wahl der Rolle auf dem Programm. Wie in der *Battlefield*-Reihe verfügt jede Seite über spezielle Klassen – vier an der Zahl. Spielen Sie mit der Waffen-Variante, produzieren Sie Panzer und Truppentransporter. Der Anführer einer Luftflotte steuert dagegen diverse Kampfhubschrauber durch die Gegend. Die Unterstützungsklasse versorgt den Spieler mit nützlichen Einheiten wie Artillerie. Auch die gewöhnliche Infanterie darf nicht fehlen: Als Befehlshaber der Fußtruppen führen Sie Soldaten zum Sieg. Da wir am liebsten in Rambo-Manier vorgehen, entscheiden wir uns für die Panzer. Die Anzeige in der rechten oberen Ecke informiert uns über die Ressourcen: an die 5.000 Geldeinheiten. Jetzt wollen wir eine Basis errichten ... Halt, Moment mal! Wo bleibt denn das Baumenü? Neben dem Einkaufsfenster für die Panzer finden sich auf der aufgeräumten Spieloberfläche nur wenige Optionen. Magnus Jansén, Spieldesigner von *World in Conflict*, erklärt uns das Prinzip: „Vergesst den umständlichen Basisbau. Erobert und haltet die strategischen Stellen auf der Karte." Sofort denken wir an Titel wie *Battlefield 1942*. „So einfach ist es nicht", betont der Nordmann, „hier geht es nicht um einzelne Stellen, sondern um ganze Systeme." Aufgrund unseres dämlichen Gesichtsausdrucks erklärt Magnus Jansén (der nicht weiß, dass der Gesichtsausdruck angeboren ist): „Die weiße Linien verbinden die nahe liegenden Standorte zu einem Knoten. Jedes Level besitzt gleich mehrere davon. Die Partei, die alle Stellen eines solchen Knotens kontrolliert, erhält Bonuspunkte. Für diese gibt es Spezialangriffe." Wir klappen ein Menü auf. Tatsächlich: Mit einem Bonuspunkt beordern Sie ein Aufklärungsflugzeug, das eine Zeit lang verdeckte Kartenbereiche sichtbar macht. Drei Punkte kosten Fallschirmspringer, die Sie an beliebigen Stellen des Levels abwerfen, sieben Punkte ein Luftschlag. Unten auf der Liste steht die Atombombe: 50 Punkte. Mit diesem Wissen rücken unsere Panzer vor. Der erste Knoten fällt schnell unter unsere Fuchtel. Die drei strategischen Standorte in der Nähe von unserem Startpunkt



»Verletzte Flugzeuge immer erst mal in die stabile Seitenlage bringen.«

Die Kamera-Perspektive ist frei veränderbar. Sie zoomen bei Bedarf an jedes einzelne Objekt heran.



»Nachdem der Bauer das Feld bestellte, wurde es umgehend geliefert.«

Die Entwickler versprechen einen Perspektivenwechsel zwischen Strategie- und Action-Modus. Gezeigt wurde die Besonderheit bisher nicht.

»Doch, doch! Glaub mir, da unten lief gerade Bill von Tokio Hotel.«

Die Hubschrauber sind starke Einheiten, können jedoch selbstständig keine strategischen Stellen einnehmen. Dafür benötigen Sie Bodentruppen.

füllen unser Konto fortan mit Punkten. Ein Balken im oberen Bildschirmbereich nimmt langsam, aber kontinuierlich das Muster der US-Flagge an. Die sowjetische Fahne geht dagegen zurück. „Je mehr Stationen ihr kontrolliert, umso stärker verdrängt die amerikanische Flagge die russische. Bis eine Seite gewonnen hat", kommentiert ein Entwickler unseren Fortschritt. Alles klar, dann ab zum nächsten Knoten! Unsere Panzer rollen zu einer Brücke, die mitten in der fiktiven amerikanischen Kleinstadt zwei Levelabschnitte verbindet. Die Stellen am jeweiligen Brückenende gehören noch niemandem. Nicht mehr lange. Wir positionieren an beiden Standorten eine Einheit. Der Knoten ist unser! Doch zu früh gefreut: Völlig unerwartet tauchen sieben gegnerische Panzer hinter einem der beiden Kontrollpunkte auf. Zum Glück eilt uns ein Mitspieler zur Hilfe. Gemeinsam mit seinen drei Kampfhubschraubern wehren unsere vier Kettenmaschinen den Angriff ab. Doch der Russe gibt nicht auf. Eine Armada von Helikoptern nähert sich dem anderen Kontrollpunkt. Drei Gegenspieler schicken ihre Lufttruppen in unsere Richtung. Kurzer Schusswechsel. Keine Chance!

## INTERVIEW „WENN REALISMUS MIT SPASS KOLLIDIERT, GEWINNT IMMER DER SPASS."



»Unrasiert: türkische Frau.«

Magnus Jansén kümmert sich als leitender Spieldesigner um das Echtzeit-Strategie-Spiel *World in Conflict*.

**Wir plauderten mit den Entwicklern über Atombomben und die Fußball-Weltmeisterschaft.**

**PC ACTION** Worum geht es in *World in Conflict*?

**MAGNUS JANSÉN:** Es geht um einen Konflikt zu Zeiten des Kalten Krieges in den späten 80ern. Die Sowjetunion beginnt den Krieg gegen Westeuropa und fällt zudem über die Westküste der Vereinigten Staaten her. *World in Conflict* verzichtet wie seinerzeit die *Ground-Control*-Serie auf das Ressourcen-Management und den Basisbau. Das Hauptaugenmerk liegt auf Taktik und Teamplay und nicht auf Rassen oder Technikbäumen. Das Spiel ist also sehr teamorientiert, vor allem wegen der Online-Komponente. Aber auch im Einzelspieler-Modus stehen dem Spieler computergesteuerte Begleiter zur Seite.

**PC ACTION** Neben Sowjets und Amerikanern soll es ja im Spiel eine dritte Partei geben, um die ihr so ein Geheimnis macht. Wie viele Biere würde es denn brauchen, damit du uns mehr über die Handlung des Spiels verrätst?

**MAGNUS JANSÉN:** Mehr als alles Bier in München. Ich mag das Spaten Pils. Sehr lecker.

**PC ACTION** Du bist zu teuer. Aber Russen gegen Amerikaner in einem Strategiespiel hört sich verdächtig nach der *Alarmstufe Rot*-Serie an. Was ist der Unterschied zu eurem Titel?

**MAGNUS JANSÉN:** Dass wir wirklich ein realistisches und glaubwürdiges Spielgefühl und eine entsprechende Atmosphäre anstreben. Die Story ... Ja, wir wollen nicht zu viel über die Story erzählen, darüber können wir reden, wenn wir uns mit dem Einzelspielerteil beschäftigen. Wir arbeiten aber mit dem Autor Larry Bond zusammen, der sich sehr gut mit solchen Konflikten, den 80ern und dem Militär im Allgemeinen auskennt. Wir stellten sicher, dass die Ereignisse auch wirklich hätten stattfinden können. Der Konflikt ist realistisch, alles hätte genauso passieren können wie in unserem Spiel. Die *Alarmstufe Rot*-Reihe wirkt dagegen fast wie ein Cartoon.

**PC ACTION** *World in Conflict* vermischt die Genres Action und Strategie. Wie wollt ihr sicherstellen, dass diese Mischung auch funktioniert?

**MAGNUS JANSÉN:** Da gibt es nicht wirklich ein Problem, weil das Spiel sehr stark auf Echtzeit-Strategie ausgelegt ist. Und wir wollen auch nichts anderes. Wir haben einige neue und interessante Eigenheiten, die bislang noch nicht gezeigt wurden, aber irgendwie an die Öffentlichkeit gedrungen sind und auch schon öfters erwähnt wurden, wie zum Beispiel der „Direct Fire Mode", bei dem tatsächlich der Ego-Modus ins Spiel kommt. Das sind aber nur einige Aspekte des Titels, man kann *World in Conflict* nicht komplett in diesem Modus spielen. Es ist ein ausgewachsenes Echtzeit-Strategie-Spiel. Man muss nicht in den Ego-Shooter-Modus wechseln, wenn man das nicht will. Wir spielen mit diesen Dingen herum. Sie schaffen Abwechslung und Erfrischung, das Spiel bleibt aber ein Strategie-Titel.

**PC ACTION** Reden wir über die Atombombe. Kann man das Teil nur an bestimmten Stellen zünden?

**MAGNUS JANSÉN:** Die Atombombe kann der Spieler überall auf dem Spielfeld platzieren.

**PC ACTION** Du sagtest, dass *World in Conflict* sehr realistisch sein soll. Warum war die Explosion nicht so zerstörerisch, wie sie in der Wirklichkeit gewesen wäre? Einige Häuser standen noch nach der Detonation!

**MAGNUS JANSÉN:** Das liegt an der frühen Version. Die Häuser halten am Ende etwa nur ein Fünftel dessen aus, was sie in der gezeigten Fassung verkraften. Momentan gehen nur die umstehenden Gebäude kaputt. Der Explosion nach müsste allerdings die komplette Karte in Schutt und Asche liegen. Und weil jedes Levelobjekt zerstörbar ist, könnten wir das auch machen. Da ich aber der Spieldesigner bin und jemand anderes für die Grafik zuständig ist, gehen hier die Vorstellungen ein wenig auseinander. Wir fragen uns, was den Spielern am meisten Spaß macht. Eine Explosion, die das gesamte Spielfeld zerstört, ist frustrierend und hat nichts mit Können zu tun. Das Gameplay kommt bei uns vor Realismus und Grafik. Wenn Realismus mit Spaß kollidiert, gewinnt immer der Spaß. Meine Aufgabe ist es, genau das sicherzustellen. Die Atombombe macht daher einiges kaputt, aber eben nicht alles. Wir haben es getestet und es macht keinen Spaß. Außerdem habt ihr nur die Bombe in der Standardausrüstung gesehen. Mit Upgrades versehen richtet sie noch mehr Schaden an.

**PC ACTION** Finden die Schlachten an echten Schauplätzen statt? Können wir das Weiße Haus in die Luft jagen?

**MAGNUS JANSÉN:** Da alles auf dem Spielfeld zerstörbar ist, versuchen wir natürlich, sensible Themen zu umgehen und eventuell brisante Schauplätze außen vor zu lassen. Trotzdem darf der Spieler einige berühmte Wahrzeichen Amerikas im Spiel platt machen. Wir haben aber zum Beispiel die Zwillingstürme, die ja in den 80ern noch standen, nicht ins Spiel gebracht. Unser amerikanischer Verleger ist da allerdings nicht übersensibel. Seine Leute versuchen genauso alles kaputt zu machen, wie wir es tun. Aber man braucht bei solchen Sachen schon ein gewisses Fingerspitzengefühl.

**PC ACTION** Wie sieht es mit Schauplätzen in Europa aus?

**MAGNUS JANSÉN:** Darüber darf ich nicht reden.

**PC ACTION** Gut, dann reden wir über die Fußball-Weltmeisterschaft. Schweden wird Weltmeister.

**MAGNUS JANSÉN:** Ha ha, guter Witz!

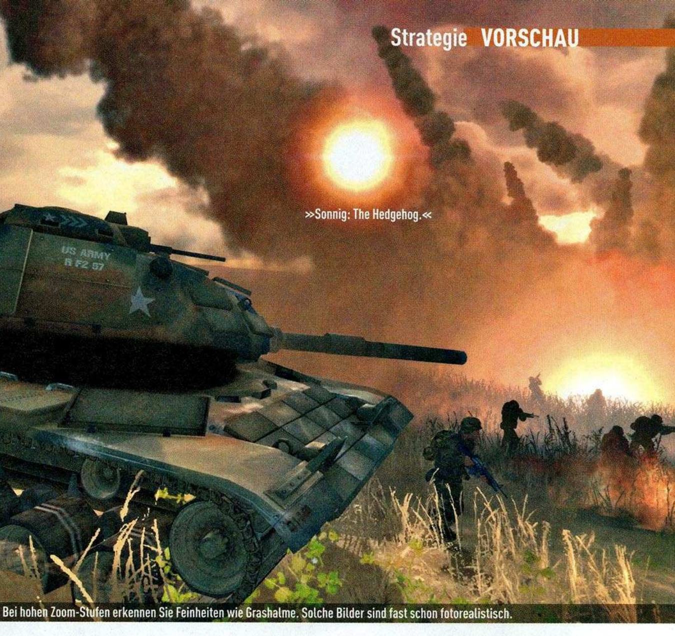


»Rudi Carell und Helmut Schmidt trafen sich am Horizont.«

Die Artillerie feuert auf den entfernten Feind und macht damit den Weg für Infanterie und Fahrzeuge frei.

»Neu im Getränkeregal: Düsenjägermeister.«

Die Vogelperspektive verdeutlicht das Ausmaß der Schlacht. Die gesamte Stadt steht in Flammen.




»Sonnig: The Hedgehog.«

Bei hohen Zoom-Stufen erkennen Sie Feinheiten wie Grashalme. Solche Bilder sind fast schon fotorealistisch.

Unsere Panzer rauchen ab. Der Kontrollpunkt ist verloren. Potenzielle Helfer aus unserem Team kämpfen gerade an anderen Fronten. Was tun? Just in diesem Moment krachen gewaltige Explosionen durch die Boxen. Einer unserer Mitstreiter hat einen so genannten Anti-Air-Strike angeordnet – eine Bombardierung der gegnerischen Lufteinheiten. Die feindlichen Hubschrauber regnen vom virtuellen Himmel, ein Schrei der Verzweiflung dringt an unsere Ohren. Aha! Die Luftdivision gehörte also einem Journalisten-Kollegen von der anwesenden Konkurrenz. Umso besser! Die Knalltüte hat doch garantiert auf unseren Monitor gespickt! Doch gejubelt wird später. Erst werfen wir einige Fallschirmspringer direkt über den beiden Kontrollpunkten ab und erobern den strategischen Knoten zurück. Hoffentlich geben die Gegner jetzt Ruhe!

## BOMBASTISCH!

Weit gefehlt: Kaum produzierten wir die gefallenen Einheiten nach, holt der Gegner zum Artillerie-Angriff aus. Explosive Geschosse treffen wie aus heiterem Himmel unsere Panzer und hinterlassen Spuren der Verwüstung. Ein Massive-Mitarbeiter erklärt, wie es dazu kam: „Euer Gegner setzte ein Aufklärungsflugzeug ein und entdeckte eine große Ansammlung eurer Einheiten. Darauf startete er eine Artillerie-Attacke. *World in Conflict* ist sehr action-orientiert. Bleibt nie zu lange an einer Stelle stehen." Ein gut gemeinter Ratschlag! Denn unser strategischer Knoten ist uns wieder durch die Lappen geflutscht. Feindliche Truppen rücken näher und besetzen einen wichtigen Punkt nach dem anderen. Genau in diesem Moment pfeift etwas ganz laut und aufdringlich. Ein Sprengkörper rast in Richtung feindlicher Fahrzeuge. Sekunden später bringt eine ohrenbetäubende Detonation die Kopfhörer zum Glühen. Der Bildschirm färbt sich weiß. Ein nervöses Ticken im Hintergrund erinnert uns an einen Geigerzähler. Was zur Hölle ist das? Aha! Einer unserer Mitspieler ließ die Bombe platzen und schickte einen Nuklearsprengkörper mitten in die Menge unserer Kontrahenten. Als der Monitor wieder normale Farben darstellt, steigt ein gewaltiger Atompilz gen Himmel.

## DAS SIEHT GUT AUS!

Alle Einheiten im Umkreis von mehreren Dutzend Metern füllen die Verluststatistik. Häuser und Bäume fegt die Explosion ebenso weg. Die Wirkung entfaltet sich eine ganze Minute lang, die undurchsichtige radioaktive Wolke verpestet noch länger die Gegend. Ein großer Levelabschnitt bleibt mehrere Minuten lang unbetretbar. Als wir diesen Nuklear-Bastard zum ersten Mal gesehen haben, hörte die Partie zwangsläufig auf. Alle Anwesenden ließen nämlich ihre Truppen los und starrten gebannt auf den Atompilz. Ein gelegentlich mit „Heilige Scheiße!" gepaartes „Wow!" verrät: So etwas gab es bisher in keinem Spiel! Selbst die Nuklearsprengungen aus *Alarmstufe Rot 2* sehen gegen *World in Conflict* wie Silvesterböller aus. Auch die Technik hinter *World in Conflict* haute uns ähnlich um wie die virtuelle Atombombe. Obwohl das Spiel angeblich erst zu 50 Prozent fertig ist, präsentieren sich die Schlachtfelder in erstaunlicher Detailfülle. Flüsse und Berge zieren die malerische Landschaft, eine idyllische Kleinstadt glänzt mit Boutiquen, Straßencafés und Schulen. Geht ein Gefecht los, zerfallen schon mal ganze Gebäude in ihre Einzelteile. Bäume und Strommasten kippen um und Brücken versinken in Gewässern. Die Zerstörungstour erleben Sie übrigens aus beliebiger Perspektive. Die Kamera ist frei zoom- und drehbar. Die Detailverliebtheit der Entwickler geht wirklich weit. Etwa bei den Häuserkämpfen, wenn sich einzelne Soldaten in Gaststätten verschanzen und Sie sogar erkennen, wie Fensterscheiben zersplittern. Im fertigen Spiel sollen Sie angeblich sogar einzelne Einheiten wie in einem Ego-Shooter aus der Ich-Perspektive steuern. Zu Details hierzu schweigen die Schweden jedoch eisern – wie auch zu weiteren Spielmodi. Neben der Eroberung von Kontrollpunkten haben wir weder eine weitere Mehrspieler- noch eine Solopartie gesehen. Was Massive uns jedoch an diesem Tag gezeigt hat, bleibt wie das erste Mal für immer in Erinnerung. Nicht etwa, weil wir uns saudämlich angestellt haben. Vielmehr bestiegen wir mit den Hügeln und Bergen von *World in Conflict* spielerisches Neuland. Alexander Frank

**„Die Alarmstufe-Rot-Reihe wirkt gegen World in Conflict wie ein Cartoon."**

**Info: www.worldinconflict.com**

### World in Conflict

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Massive Entertainment/Vivendi |
| FERTIG ZU | 50% |
| ERSCHEINT | 2. Quartal 2007 |
| VERGLEICHBAR | Dawn of War, Battlefield 2 |

**ALEXANDER FRANK**



Was Massive Entertainment hier auf die Beine stellt, spielt sich bereits jetzt flüssiger als Deutschlands vermurkste Fußballpartie gegen die Pizzabäcker. Nur die Abwesenheit der Solo-Kampagne bei der Präsentation kam mir spanisch vor. Und das, obwohl ich in Schweden war. Dafür fesselten mich die Netzwerk-Schlachten. Ich wurde schon lange nicht mehr von einer Mehrspieler-Runde so stark angezogen. Natürlich abgesehen von den regelmäßigen Trinkorgien mit meinen Alkoholiker-Freunden.

»Die Bewohner Vulkans kennen keine Emotionen. Mr. Spock: „Wir werden vermutlich alle sterben. Jetzt gehe ich erst mal kacken."«

Naturkatastrophen legen Ihre Stadt in Schutt und Asche. Danach geht es ans Aufräumen.

# Ausbruchsstimmung!



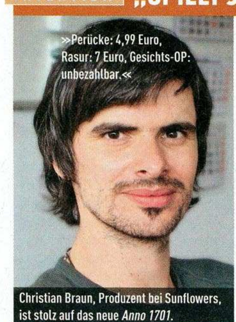

**Nur noch wenige Monate, bis ANNO 1701 erscheint. Die Beta-Testphase läuft und wir fühlten den Machern mal wieder auf den Zahn ...**

Sieht ja schon fett aus, was die Jungs von Sunflowers da aus dem Hut zaubern. „Pompös" trifft es sogar noch besser. Dass die 3D-Grafik ziemlich beeindruckend ist, scheint die meisten *Anno*-Fans aber am wenigsten zu interessieren. Denen geht es um die spielerischen Details im kommenden Aufbau-Strategie-Hit. Zum Beispiel, wie die Kämpfe in *Anno 1701* ablaufen. Zumindest erwecken viele Leserbriefe diesen Anschein. Klar, dass wir diese Details aus den Entwicklern quetschten – und so schaut es aus: Sieben verschiedene Einheiten stehen Gewehr bei Fuß. Natürlich ist das jetzt nicht wörtlich zu nehmen, weil nicht alle Einheiten Gewehre haben. Die Basis bildet der Milizverband. Eine schwache, aber günstige Nahkampfeinheit, die den Spielern sehr früh zur Verfügung steht. Als nächstes kommt der Pikenier, der gut gepanzert und besonders gegen die Kavallerie einsatzstark ist. Die ist wiederum in zwei Klassen aufgeteilt: Dragoner und Lanzierer, welche sich in Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden. Artillerie ist natürlich auch am Start. Haubitzenverbände sind sehr stark, was Schusskraft und Reichweite betrifft, dafür aber schwerfälliger als die Mörser. Dann sind da noch Grenadiere, die im Nahkampf die Säbel schwingen und weiter entfernte Feinde mit Granaten eindecken. Schön: Die Steuerung der Einheiten und ihr Auffinden in der riesigen Spielwelt soll erheblich komfortabler ausfallen als zuvor.

### GLEICHE ZEIT, GLEICHER ORT?

*Anno 1701* ist im gleichen Zeitrahmen wie die beiden Vorgänger angesiedelt, auch wenn der Name etwas ande-

## INTERVIEW „SPIELT JEMAND ANNO 2026 ÜBERHAUPT ETWAS ANDERES ALS ANNO?"




Christian Braun, Produzent bei Sunflowers, ist stolz auf das neue *Anno 1701*.

**Warum *Anno* immer *Anno* bleibt, die Kämpfe noch bombastischer ausfallen und Mehrspieler-Duelle jeden Spielertyp ansprechen sollen, verriet uns Produzent Christian Braun.**

**PC ACTION** Auf der Sunflowers-Webseite steht der Satz „*Anno* bleibt *Anno*". Was genau bedeutet das für die Spieler?

CHRISTIAN BRAUN: Wer die Vorgängerspiele bereits lieben gelernt hat, der wird sich in *Anno 1701* direkt zu Hause fühlen, denn abermals gilt es, interessante und liebevoll gestaltete Inseln zu entdecken und zu besiedeln, herausfordernde Produktionsketten auszutüfteln und auf dem diplomatischen Parkett eine gute Figur zu machen.

**PC ACTION** Kommen wir zu den Kämpfen in *Anno 1701*. Was können Sie uns darüber erzählen? Was ist neu?

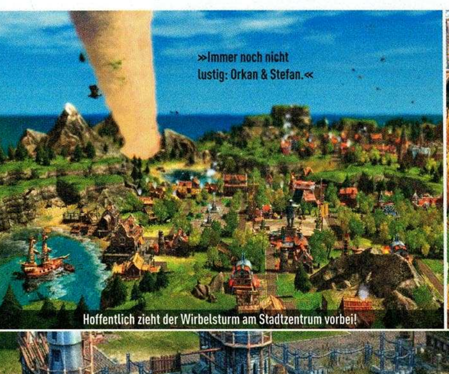
CHRISTIAN BRAUN: Die größte Neuerung ist die Umstellung des Kampfsystems von einzelnen Einheiten auf Truppenverbände. Das bedeutet, dass die Einheiten nicht mehr einzeln kommandiert werden müssen, sondern jede Waffengattung, etwa Pikeniere oder Dragoner, in einem Truppenverband von vier bis neun Einheiten zusammengefasst ist. Dies hat den Vorteil, dass die Kämpfe bei *Anno 1701* durch die insgesamt höhere Einheitenanzahl bombastischer ausfallen.

**PC ACTION** Wie sieht *Anno* in 20 Jahren aus? Noch wichtiger: Wie spielt es sich in der Zukunft?

CHRISTIAN BRAUN: Die Frage sollte vielmehr lauten: Spielt jemand Anno 2026 überhaupt etwas anderes als *Anno*?

**PC ACTION** Was macht das Sorgenkind Mehrspieler-Modus?

CHRISTIAN BRAUN: Bis zu vier Spieler haben die Möglichkeit, die vielfältige Inselwelt von *Anno 1701* zu besiedeln. Dabei bleibt es ihnen jederzeit selbst überlassen, ob sie kooperativ gegen verschiedene Computergegner vorgehen, oder ob sie sich gegenseitig das Leben schwer machen möchten. Die Siegbedingungen sind dabei frei konfigurierbar, sodass für wirklich jeden Spielertypus etwas dabei ist.



Hoffentlich zieht der Wirbelsturm am Stadtzentrum vorbei!



Die Zufriedenheit der Bürger ist das Fundament einer gesunden Gemeinde.



Politisch korrekt? Walfang gehört zu Ihrem täglich Brot.



Auf offener See geht es nicht immer friedlich zu.

res vermuten lässt. Als Grund gibt Sunflowers an, dass diese Epoche die optimalen Voraussetzungen für das *Anno*-Spielprinzip bietet und den Spielern vertraut ist. An neue Bestandteile wie etwa rund 100 Nebenmissionen, neue Produktionsketten und Geheimdiplomatie dürften sich die Spieler ebenfalls schnell gewöhnen. Der letztgenannte Punkt ist für hinterhältige Naturen besonders interessant. Platzieren Sie doch einfach eine Bombe am gegnerischen Markthaus oder vergiften Sie deren Brunnen! Das ist subtil und richtet ordentlich Schaden an. Sabotage, Spionage und Demagogie (Volksverführung, Aufwiegelei) entfalten ihre Wirkung am besten, wenn der Urheber nicht dabei auffliegt. Das weiß auch unser Kollege Marc Brehme, der lange bei der Stasi war, es aber partout nicht zugeben will.

## VIER GEWINNEN?

Es gab ja mal eine Zeit, da wollten ganz viele Spieler die Sunflowers-Räumlichkeiten stürmen, um die Verantwortlichen umzubringen oder zumindest zusammenzuschlagen. Grund war der angekündigte Mehrspieler-Modus von *Anno 1503*, der niemals erschien. Im neuen Teil ist dieser von Anfang an integriert und weil man die Fans beim Vorgänger so enttäuschte, geben sich die Entwickler diesmal besonders viel Mühe. Maximal vier menschliche Teilnehmer partizipieren im Mehrspielerteil, der als Endlosspiel läuft. Es gibt keine Restriktionen, außer den selbst gewählten. Zu Beginn konfigurieren Sie einfach alles so, wie es Ihnen taugt und los gehts! Gerade gegen menschliche Mitspieler entpuppt sich die Geheimdiplomatie als Spaßbringer par excellence. Schließlich gibt es ja nichts Schöneres, als einem Verbündeten hintenrum einen reinzuwürgen. Hat jedenfalls schon der Moshammer immer gesagt. Ahmet Iscitürk

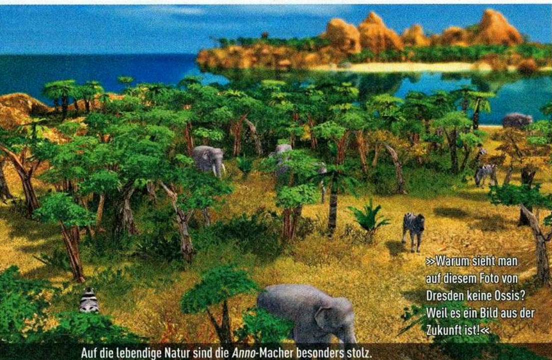
**Info: www.anno1701.com**

## Anno 1701

| | |
|---|---|
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| HERSTELLER | Related Designs/Sunflowers |
| FERTIG ZU | 80% |
| ERSCHEINT | Ende 2006 |
| VERGLEICHBAR | Die Siedler 5, Anno 1503 |

AHMET ISCITÜRK

Jetzt jammern gleich wieder alle rum, weil ein Aufbau-Strategie-Feind einen *Anno*-Artikel verfasst. Aber habe ich nicht das Recht, mal über den Tellerrand zu blicken? Wenn ihr mich stecht, blute ich nicht? Wenn ihr mich kitzelt, lache ich nicht? Ja, Wolfgang Amadeus Shakespeares Worte treffen den Nagel auf den Kopf! Jedenfalls sieht *Anno 1701* hübsch aus und erklärt sich irgendwie von selbst: Wenn ich Pralinen herstellen will, baue ich halt Kakao an, stampfe eine Imkerei und eine Konfiserie aus dem Boden – und habe fertig!



Auf die lebendige Natur sind die *Anno*-Macher besonders stolz.



Ja, auf dem Bild passiert nicht viel, aber wir wollten dem gerichteten Bären gedenken.

Alle Gebäude, wie auch diese Schweinefarm, sind durch die eigens entwickelte neue Grafik-Engine sehr detailliert gestaltet.

»An den Ringelschwänzen zu erkennen: PC ACTION-Redakteure.«

# Schwein gehabt!

**Mit DIE SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION feiert demnächst ein WiSim-Klassiker in zeitgemäßer Optik sein Comeback.**

20, 10, 2 ... wir verraten Ihnen nicht die Lottozahlen vom kommenden Samstag, vielmehr schmeißen wir mit anderen bedeutenden Ereignissen um uns. Seit zwanzig Jahren gibt es den Spieleverleger Ubisoft, vor zehn Jahren erschien der erste Teil der *Siedler*-Reihe und der zweite Teil ist für viele Fans bis heute der beste der Serie. Grund genug für Ubisoft, *Die Siedler 2* in einer aufpolierten Version neu auf den Markt zu bringen. Wir gehörten zu den Glücklichen, die mit einer Vorab-Version gemütlich siedeln durften. Bereits nach wenigen Minuten war die Skepsis, die wir angesichts vieler lahmer Spielaufgüsse zunächst hegten, vollständig verflogen.

## GEH IN DIE WIRTSCHAFT!

Vorbei die Zeit der Ritter und der ständigen Kämpfe. In *Die nächste Generation* steht wie bei Balu aus Disneys Dschungelbuch die Gemütlichkeit im Vordergrund, wenn Sie in einer römischen Kampagne zehn Missionen absolvieren. Per Mausklick pflastern Sie bis zu 31 Gebäudetypen in die Botanik. Die so errichteten Schweinefarmen, Erzminen, Bäckereien und Fischerhütten verbinden Sie mit Straßen, um sie an den Wirtschaftskreislauf anzuschließen und Ihr Warenlager mit Gütern wie Lebensmitteln und Werkzeugen zu füllen. Der Straßenbau funktioniert manuell, wurde allerdings sehr vereinfacht. Wenige Mausklicks genügen, um die Asphaltpisten auszuwalzen. Im Gegensatz zu löchrigen deutschen Autobahnen, baut das Programm häufig benutzte Abschnitte automatisch aus.

## SANFT UND SICHER

Die Neuerungen (Baukostenerstattung beim Abriss von Gebäuden, Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Spieler) motzen das Spielprinzip sinnvoll auf. Wie damals in *Die Siedler 2* erweitern Sie Ihre Ländergrenze, indem Sie Militärgebäude in der Nähe errichten und versuchen, die Portaltore der jeweiligen Insel und damit das nächste Level zu erreichen. Dabei treffen Sie in schicken Landschaften (schneebedeckte Berge, Lavafelder, Sümpfe, Wälder) auf Gegner wie Nubier oder Asiaten. Die nahezu selbst ablaufenden Scharmützel an den Grenzen sind die einzigen Kloppereien. Die restliche Spielzeit siedeln Sie entspannt vor sich hin. *Die nächste Generation* verwöhnt schon jetzt mit einer eigens entwickelten 3D-Engine, feinen Animationen und stimmiger Soundkulisse. Spätestens dann, wenn Sie wieder wie gebannt auf den Monitor starren und stundenlang die Kohle abbauenden und Brot backenden Pixelmännchen begaffen, wissen Sie, was die Uhr geschlagen hat: Es ist wieder *Siedler*-Zeit. Hurra! Marc Brehme

**Info: www.diesiedler2.de**

»Neu im Kino: Schindels Liste.«

In der voll ausgebauten Siedlung der Asiaten herrscht reges Treiben.



»Wurden im Krieg zwangsrekrutiert: Die Schlümpfe.«

Ihre Soldaten greifen den Gegner in einem Vulkangebiet an.

**Die Siedler 2: Die nächste Generation**

| | |
|---|---|
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| HERSTELLER | Funatics/Blue Byte/Ubisoft |
| ZU | 90% |
| ERSCHEINT | 7. September 2006 |
| VERGLEICHBAR | Die Siedler 2, Anno 1602 |



**MARC BREHME**

Der Mix aus Aufbau-Strategie und Wirtschaftssimulation kostete mich erneut etliche Nächte. Es macht Laune, den knuffigen Männchen wieder beim Schleppen der Bretter zuzuschauen, während das Sägewerk rattert und wenige Pixel daneben die Ferkel quieken *[Anm. d. Chefred: Du bist krank!]*. Allerdings ist bisher nur eine Kampagne für die Römer angedacht. Das kann's noch nicht sein, Leute! Ich möchte neben den Römern auch mit Nubiern und Asiaten siedeln – und zwar nicht nur im Mehrspieler-Modus. Also ran an den Speck!

»Aufgedeckt: In Wahrheit war Jesus' Kreuz viel kleiner.«

Ein Priester wandert durch die Straßen der Stadt. Sämtliche Bewohner folgen einem geregelten Tagesablauf.

»Gefährlich: Tollkirche.«

Eine Kirche außerhalb der Stadt. Die Grafik-Engine ermöglicht wunderschöne Landschaften mit realistischen Lichteffekten.

»Ein Bild von einem Mann!«

Sie können jedes Gebäude betreten und es dann entsprechend Ihres Standes ausbauen.

# Sei der Dorfstecher

**Das Mittelalter-Leben beginnt hier: Ob Sie in DIE GILDE 2 auf dem Feld arbeiten oder als Räuber die Bewohner terrorisieren, liegt an Ihnen.**

Ach, was muss das Leben im Mittelalter schön gewesen sein: harte Arbeit selbst für Kinder, Fäkalien direkt auf der Straße entsorgen, Krankheiten übelster Sorte, eine geringe Lebenserwartung. Gut, vielleicht doch kein Zuckerschlecken. Einen gewissen Reiz übt diese Ära dennoch aus. Und wofür gibt es denn Computerspiele? Genießen Sie die Vorzüge eines Lebens im 14. Jahrhundert – ohne die Nachteile!

## BERUFSBERATUNG

Welchen Beruf hätten Sie denn gern? So könnte der Wahlspruch in 4Head Studios *Die Gilde 2* lauten. Nachdem Sie sich zu Beginn des Spiels erst mal ein Alter Ego erschaffen und einen groben Werdegang (etwa Händler, Handwerker oder Räuber) festgelegt haben, gilt es, Ihr virtuelles Leben zu meistern. Ob Sie dabei eine Handelsdynastie hochziehen oder als Anführer einer ruchlosen Räuberbande Unfug treiben möchten, liegt an Ihnen. Auf welcher Seite des Gesetzes Sie auch stehen: Geld regiert die Welt. Nur dank Ihrer Moneten bauen Sie Gebäude wie Sägewerke oder Schreinereien, in denen Sie all das produzieren, was die Bewohner der mittelalterlichen Stadt verlangen.

## IHR KINDERLEIN KOMMET

Allein ist niemand gern, nicht mal unser Obermufti. Also krallen Sie sich ein fesches Mädel. Ganz so einfach gestaltet sich dies nicht. Wie im echten Leben schleppen Sie Geschenke für die Holde an. Erst dann geht Ihre Herzdame auf den Antrag ein und hüpft mit Ihnen in die Kiste – so entstehen Kinderchen! Wer sich jetzt fragt, was er mit einer Familie in einem Spiel soll, wenn er im echten Leben schon nicht mit seiner klarkommt, der möge dringend weiterlesen. Ihre Frau gehört eventuell einem anderen Berufszweig an als Sie und ermöglicht Ihnen so, auch in andere Richtungen zu expandieren. Ihre Kinder schicken Sie später in eine Lehre, die sich vielleicht wieder von den Berufen der Eltern unterscheidet. Die Sache hat auch noch andere Vorteile: Haben Sie Ihr Herz an eine hübsche Räuberstochter verloren und selbst einigen Einfluss bei Gericht, sorgen Sie zum Beispiel dafür, dass Ihre Gemahlin nicht hinter Gittern landet.

## ES GEHT AUFWÄRTS

Natürlich geben Sie sich nicht mit einem schnöden Betrieb zufrieden. Möchten Sie endlich mal Bürgermeister sein? Dann schleimen Sie sich bei den Ratsmitgliedern ein oder bestechen einfach eins. Lassen Sie sich dabei aber nicht erwischen! Bei der nächsten Sitzung können Sie erwirken, dass ein Mitglied die Entlassungsurkunde bekommt. Die Position ist ideal als Einstieg in die Politik, oder? Auf diese Weise klettern Sie die Karriereleiter immer weiter empor. Genau, hochschlafen bringt nämlich nur in Hochbetten etwas. Die erweiterten Rollenspiel-Elemente verleihen *Gilde 2* eine gewisse Tiefe – fein. Momentan werkeln die Entwickler vor allem noch an der Wegfindung, die in unserer Vorschau-Version auch stark verbesserungswürdig war. Selbst Freunde von Mehrspieler-Partien kommen auf Ihre Kosten. Bis zu 16 Spieler verbringen in *Die Gilde 2* ihr Leben. Andreas Bertits

**Info: www.diegilde.de**

### Die Gilde 2

| | |
|---|---|
| GENRE | Wirtschaftssimulation |
| HERSTELLER | 4Head Studios/Deep Silver |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | 15. September 2006 |
| VERGLEICHBAR | Die Gilde |

**ANDREAS BERTITS**



Holla, die Waldfee! Mehr Möglichkeiten als in *Die Gilde 2* habe ich selbst in meinem echten Leben nicht. Den Spagat zwischen extrem komplex und gut spielbar hinzubekommen, stellt für die Entwickler wohl das größte Problem dar. Wer aber in dieses Monster abtaucht, erlebt eine tiefe Simulation des 14. Jahrhunderts. Sogar an Leute mit wenig Zeit haben die 4Head Studios gedacht und kurze Szenarien eingebaut, die in einer halben Stunde abzuwickeln sind. Aber ein anständiges Tutorial sollte trotzdem noch rein!




Die nordische Armee greift das Schloß von Camelot an. Der Eis-Gigant (links unten) kann fast über die Mauer sehen.

»Haben nicht nur Eskimofrauen: Eisbären.«

# Burg her!

**Keine nervigen Bugs, dafür mehr Action: STRONGHOLD: LEGENDS soll deutlich kampforientierter als Teil zwei ausfallen.**

Die Entwickler von Firefly Studios besuchten unsere Redaktion und brachten Feuer spuckende Drachen mit. Nein, die Rede ist nicht von einer Armee wütender Schwiegermütter oder dergleichen Übel. Vielmehr präsentierten uns die Engländer die nächste Episode ihrer Burgbau-Simulation. Haben wir gerade Simulation gesagt? Falsch. Während *Stronghold 2* deutlich baulastiger als sein Vorgänger ausfiel, kehrt *Legends* zu den Wurzeln der Serie zurück: Diesmal stehen nicht Festungen und Siedlungen im Vordergrund. Die uns vorgeführte Version machte einen überraschend actionorientierten Eindruck. Da wäre zum Beispiel der Kampf gegen die anfangs erwähnte Feuerechse: Das Riesenvieh schlummert gemütlich in seinem Nest, während einige Dutzend Fußsoldaten es mit einem Schwert gezielt in der Nase kitzeln. Daraufhin bricht ein Gefecht aus, der Drache bespuckt die Kriegertruppe mit Feuer. Es qualmt an allen Ecken und Enden, Schmerzensschreie vermengen sich mit Kampflärm – fast wie in der Raucherküche unseres Verlags beim Streit um den Kaffeeautomaten. Im fertigen Produkt bekommen Sie solche Schlachtszenen dank doppelter Einheitenmenge im Vergleich zu *Stronghold 2* recht häufig zu Gesicht.

## DREIFALTIGKEIT

Statt sich auf ein bestimmtes Fantasy-Untergenre zu beschränken, setzen Ihnen die Macher einen interessanten Mix vor: Den größten Teil der 24 Missionen machen die Abenteuer um König Artus, Lancelot, Merlin und Co. aus. Den zweiten Strang bilden die Legenden von Siegfried. Hier legen die Entwickler noch einen drauf und bringen die nordischen Riesen ins Spiel. Zu guter Letzt schlüpfen Sie in der Rolle von Vlad Dracula. Ab September steigt das Schlachtfest. Alexander Frank

**Info: www.fireflyworlds.com**

## Stronghold: Legends

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Firefly Studios/Take 2 |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | September 2006 |
| VERGLEICHBAR | Stronghold, Medieval Lords |

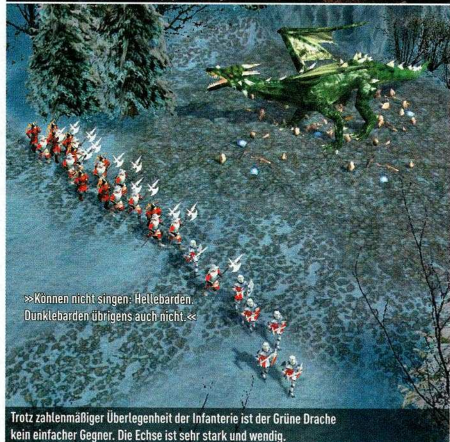
**ALEXANDER FRANK**

Mehr Action, weniger Simulation – schreit unser Chef auch immer, sobald wir Redakteure uns krankmelden. Die Vorgehensweise scheint *Legends* ebenfalls zugute zu kommen. Nur nicht im Bereich Grafik – die uns gezeigte Version sah dank des Optikgerüsts von *Stronghold 2* älter als Uschi Glas aus. Aber Sie wissen ja: Es kommt auf die inneren Werte an. Und diese wirken bisher recht viel versprechend. Auch das verheerende Bug-Desaster des Vorgängers soll sich nicht wiederholen. Da sind wir aber gespannt.



»Gott hat seinen Cockring verloren.«

König Artus belagert das Schloss von Vlad Dracula. Der berühmte Vampir wehrt sich mit starken Zaubern gegen die Angreifer.



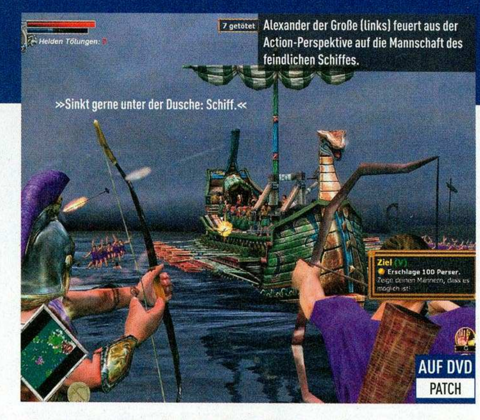
»Können nicht singen: Hellebarden. Dunklebarden übrigens auch nicht.«

Trotz zahlenmäßiger Überlegenheit der Infanterie ist der Grüne Drache kein einfacher Gegner. Die Echse ist sehr stark und wendig.

## PC ACTION: Die glorreichen Sieben

**Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:**

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Alexander der Große (links) feuert aus der Action-Perspektive auf die Mannschaft des feindlichen Schiffes.

»Sinkt gerne unter der Dusche: Schiff.«

## Update: Rise & Fall: Civilizations at War

**Das Update für RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR verhilft dem Genre-Mix zu mehr Leistung.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Schon kurz nach der Veröffentlichung des Titels steht die erste Aktualisierung bereit. Vor allem schwachbrüstige Rechner profitieren von der neuen Version 1.09. Die Entwickler versprechen einen kleinen Leistungsschub – nicht viel, aber immerhin etwas! Des Weiteren haben die Macher einige Fehler in Textpassagen des Spiels behoben. Das Update installieren Sie so oder so: Entweder verwenden Sie das ins Programm eingebaute Menü oder Sie spielen es ohne Internet von unserem Heft-Silberling auf. Alexander Frank

Info: www.riseandfallgame.com

## Testphilosophie: So blickst du durch!



**PC ACTION GOLD**
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



**PC ACTION PREISTIPP**
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



**PC ACTION BETA-TEST**
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

| Wertung | Hardware | Bedeutung |
|---|---|---|
| 91 - 100% | 1 - 1,49 | HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken. |
| 81 - 90% | 1,5 - 1,99 | SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten. |
| 71 - 80% | 2 - 2,49 | GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch. |
| 61 - 70% | 2,5 - 2,99 | BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans könnten auch Zweitligaspiele noch spannend sein ... |
| 51 - 60% | 3 - 3,49 | AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam. |
| 41 - 50% | 3,5 - 3,99 | MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze. |
| ≤ 40% | 4 - 6 | UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse. |

## Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

**Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.**

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

**PC ACTION**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 4,99/Monat |
| TERMIN | 17. Januar 1996 |
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | PC ACTION |
| VERTRIEB | Computec Media |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Komisch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
6 Stammredakteure, 1 leitender Redakteur, 1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 95% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 77% |
| STEUERUNG | 68% |
| MEHRSPIELER | 59% |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Unglaublich viel Blödsinn | -20% |
| Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften | -20% |
| Tester-Team zu kompetent | -20% |
| Ich kann die DVD nicht wenden | -20% |
| Redaktion ist nie nackt zu sehen | -20% |

**UNGENÜGEND**
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



# Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

**Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.**

| Spiel | JOACHIM HESSE<br>Ego-Shooter, Action-Adventures | RALPH WOLLNER<br>Action-, Sport- & Rennspiele | ANDREAS BERTITS<br>Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele | AHMET ISCITÜRK<br>Actionspiele & Ego-Shooter | MARC BREHME<br>Adventures, Strategie, Maps & Mods | LUKASZ CISZEWSKI<br>Actionspiele & Mehrspieler-Shooter | HARALD FRÄNKEL<br>Actionspiele & Ego-Shooter | ALEXANDER FRANK<br>Strategie-, Action- & Rollenspiele |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **PREY** | ■■■■■ Dieses Spiel rettet meinen Sommer. Hervorragend! | ■■■■■ Wundervoll! Ich weiß nicht mehr, wo oben und unten ist! | ■■■■ Da geht selbst ein alter Rollenspieler wie ich fremd. | ■■■■■ Innovationen und Gemetzel. Genau wie bei mir im Bett. | ■■■■■ So fett wie Rügenwalder Teewurst. Muss man zocken! | ■■■■■ Sieht zwar aus wie *Doom*, spielt sich aber richtig klasse. | ■■■■■ Alles Gute kommt von oben! Oder unten. Oder rechts. Oder links. | ■■■■■ Ich mag weder Indianer noch Aliens. Aber *Prey* rockt! |
| **FLATOUT 2** | ■■■■ Der Albtraum jedes Autobesitzers. Fein, fein! | ■■■■ Alles zerstören und herumsausen! Ich bin dabei! | ■■■■ Kollege Brehmes Fahrstil als Spiel? Cool! | ■■■■ Hier steppt der Bär! Das ist der Abschuss! (R.I.P. Bruno.) | ■■■ Da mache ich lieber ein ADAC-Sicherheitstraining. | ■■■ Nett, aber ein wenig zu durchgeknallt. | ■■■■ Killerspiel! Sollte Herr Beckstein verbieten!!! | ■■■■■ Hohe Geschwindigkeit und top Mucke. Super! |
| **DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN - SPECIAL EDITION** | ■■■ Feistes Gemetzel, das besser aussehen könnte. | ■■■■ Dante ist genau wie ich: alt, aber geil! Sehr schön! | ■■■ Die Geschiche ist ganz nett, das Spiel gefällt mir nicht so. | ■■■ Auf Playstation 2 macht das Ganze deutlich mehr Spaß. | ■■■ Ich spiele zur Zeit „Son may cry 1". Das langt mir. | ■■■■ Gepflegte Konsolenkost – endlich für PC! | ■■■ Merke: Der Teufel muss sehr klein sein, wenn er im Detail steckt. | ■■■ Ich bete ja den Teufel an. Aber bei Gott nicht diesen hier! |
| **BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA** | ■■■ Ich wette, dass kein dritter Teil hiervon erscheint. | ■■ Ich habe immer noch ein Trauma vom Vorgänger. Nein, danke! | ■ Da schaue ich lieber das Sommerfest der Volksmusik ... | ■■ Bett auf Soldat? Soldatin auf Bett wäre mir lieber. | ■ Nach *BOS* habe ich keinen Bedarf mehr an einem Add-on. | ■ Nie wieder! | ■■■ Wussten Sie, dass BOS auch Berufsoberschule heißen kann? | ■■ Sahara? Ähem. Schicken Sie das Ding in die Wüste! |
| **CIV CITY: ROME** | ■■ Ich mag Asterix, aber das hier ist eine Folter für Actionspieler. | ■ Viele kleine Wuselmännchen bringen mich um! | ■■■ Nicht übel, aber ein wenig Spannung hätte nicht geschadet. | ■ Alles, was ich hasse, in einem einzigen Spiel vereint! | ■■■ Nett für zwischendurch. Nicht mehr, nicht weniger. | ■ Eher verstümmel ich mich selbst! | ■ Geil! Das wollte ich schon immer mal nicht spielen! | ■■ Das spiele ich, wenn ich einschlafen möchte. |
| **OUTRUN 2006** | ■■■■ Simulationsfreaks kriegen die Krise, mir gefällt's. | ■■■■ Toll! Ich liebe das typische Spielhallenflair. Gelungen! | ■■■ Da gefallen mir die Crashs in *Flatout 2* aber viel besser! | ■■■■ Oldschool und dennoch fühlt es sich neu an. Sehr schön! | ■■■ Warum immer herumrasen? In der Ruhe liegt die Kraft. | ■■■■■ Das beste Arcade-Rennspiel des Jahres. | ■■■ Warum sollte ich spielen, was ich im echten Leben habe? | ■■■ Ich werfe lieber ein paar Münzen in den Spielautomaten. |
| **RADSPORT MANAGER PRO 2006** | ■ Nach der Fußball-WM habe ich von Sport genug. | ■■■ Einen Tick besser als der Vorgänger, aber nichts Neues. | ■ Oh Gott, da gehe ich lieber auf ein Konzert von Heino. | ■ Was soll ich bitte dazu sagen? Weg damit! | ■ Oh mein Gott. Rad-„Sport" und Manager? Geh weg! | ■ Kein Doping-Feature? Unrealistisch! | ■■ Faultiere bei der Paarung zu beobachten ist spannender. | ■■ Ein Radler im Biergarten kommt deutlich besser. |
| **MICRO MACHINES V4** | ■■■■ Nach *Mashed* der nächste Partyspielspaß für mich. | ■■■■ Das optimale Partyspiel für Groß und Klein. Klasse! | ■■■ Für zwischendurch ganz nett, wie ein Quickie. | ■■ Codemasters soll endlich *Operation Flashpoint* bringen! | ■■■■ Erinnert mich an Matchbox-Renner meiner Kindheit. | ■■■ Ich mochte schon die alten Teile. | ■■■■ Klein und lustig. Wie der Piephahn unseres Chefs. | ■■■■ Macht Spaß mit Kumpels und Bier. Mehr Spaß nur mit Bier. |

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠ 💣 ☹

## Das Gastspiel des Monats

**Schlanke blonde Frauen mit großen Brüsten und sauteures Bier. Na, wo waren wir wohl? Richtig, in Schweden!**

Der zweitägige Besuch bei Massive Entertainment brachte dem PC ACTION-Schreibsklaven Alexander Frank (im Foto rechts, mit Spieldesigner Magnus Jansén) neben einem verkaterten Schädel auch interessante Infos zum kommenden Strategie-Titel *World in Conflict*. Im gemütlichen Firmenbüro in der Innenstadt von Malmö gab es viel zu sehen: Computer, Mitarbeiter, schöne Wandspiegel im WC-Raum – nur nicht das Spiel. Zumindest nicht den Einzelspieler-Modus. Dafür durften wir in einer Sechs-gegen-sechs-Mehrspieler-Runde den Strategen raushängen lassen. Mehr Details finden Sie in unserer Vorschau ab Seite 70.



»Wer zur Hölle ist „General Failure"? Und warum liest er meine Festplatte?«

Magnus Jansén (links) spielte aufseiten der Russen *World in Conflict*.

## Spielereferenzen

**Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:**

| | | |
|---|---|---|
| **ACTIONSPIEL** | | |
| GTA San Andreas | Rockstar Games | 08/2005 |
| Mafia | Illusion Softworks | 09/2002 |
| Max Payne 2 | Remedy | 12/2003 |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Splinter Cell 3: Chaos Theory | Ubisoft | 05/2005 |
| Thief 3: Deadly Shadows | Ion Storm | 07/2004 |
| Tomb Raider: Legend | Crystal Dynamics | 05/2006 |
| **ACTION-ROLLENSPIEL** | | |
| Deus Ex | Ion Storm | 08/2000 |
| Dungeon Siege 2 | Gas Powered Games | 10/2005 |
| Freedom Force vs The 3rd Reich | Irrational Games | 06/2005 |
| **ADVENTURE** | | |
| Ankh | Deck 13 | 01/2006 |
| Dreamfall: The Longest Journey | Funcom | 08/2006 |
| Fahrenheit | Quantic Dreams | 10/2005 |
| **AUFBAU-STRATEGIE** | | |
| Anno 1503 | Sunflowers | 12/2002 |
| Das achte Weltwunder | Funatics | 05/2003 |
| Siedler 5: Das Erbe der Könige | Blue Byte | 01/2005 |
| **ECHTZEIT-STRATEGIE** | | |
| Age of Empires 3 | Ensemble Studios | 01/2006 |
| DHdR: Schlacht um Mittelerde 2 | EA Games | 04/2006 |
| Spellforce 2 | Phenomic | 05/2006 |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Far Cry | Crytek | 05/2004 |
| Half-Life 2 | Valve | 12/2004 |
| Prey | Human Head Studios | 09/2006 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Comanche 4 | Novalogic | 01/2002 |
| Flight Simulator 2004 | Microsoft | 10/2003 |
| IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | 04/2003 |
| **MEHRSPIELER-SHOOTER** | | |
| Battlefield 2 | Digital Illusions | 08/2005 |
| Quake 4 | Raven Software/id | 12/2005 |
| Unreal Tournament 2004 | Epic/Digital Extremes | 05/2004 |
| **ONLINE-ROLLENSPIEL** | | |
| Everquest 2 | Sony Online | 02/2004 |
| Guild Wars: Factions | NC Soft | 07/2006 |
| World of Warcraft | Blizzard | 02/2005 |
| **RENNSPIEL** | | |
| DTM Race Driver 3 | Codemasters | 04/2006 |
| GT Legends | Simbin | 11/2005 |
| Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | 01/2006 |
| **ROLLENSPIEL** | | |
| Star Wars: KotOR 2 | Lucas Arts | 04/2005 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | Bethesda Softworks | 06/2006 |
| Vampire: Bloodlines | Troika Games | 02/2005 |
| **RUNDENBASIERENDE STRATEGIE** | | |
| Civilization 4 | Firaxis | 01/2006 |
| Rome: Total War | Activision | 11/2004 |
| Heroes of Might and Magic 5 | Nival Interactive | 07/2006 |
| **SONSTIGE SIMULATIONEN** | | |
| Sid Meier's Pirates! | Firaxis | 02/2005 |
| Die Sims 2 | Maxis | 10/2004 |
| The Movies | Lionhead | 01/2006 |
| **SPORTMANAGER** | | |
| Anstoß 4 Edition 03/04 | Ascaron | 12/2003 |
| Fußball Manager 2005 | Electronic Arts | 11/2004 |
| Heimspiel 2006 | Greencode | 07/2006 |
| **SPORTSPIEL** | | |
| NBA Live 2006 | EA Kanada | 12/2005 |
| NHL 06 | EA Sports | 11/2005 |
| Pro Evolution Soccer 5 | Konami | 12/2005 |
| **TAKTIK-SHOOTER** | | |
| Ghost Recon: Adv. Warfighter | Grin | 07/2006 |
| Rainbow Six 3: Raven Shield | Red Storm | 11/2003 |
| SWAT 4 | Irrational Games | 05/2005 |
| **WIRTSCHAFTSSIMULATION** | | |
| Die Gilde | Jowood | 04/2002 |
| Port Royale 2 | Ascaron | 06/2004 |
| Railroad Tycoon 3 | Pop Top Software | 01/2004 |

Hier versucht ein Echsenkrieger, den Helden zu rösten.

»Cheatersau: Paul Schockemöhle.«

# Echszellent!



PC ACTION GOLD 9-2006

AUF DVD TRAILER

AUF AB 18-DVD DEMO

**Der Held hat einen Vogel, hört Stimmen und trägt eine abgetrennte Hand mit sich herum. Ja, PREY ist ein bisschen seltsam. Und deshalb so gut.**

Erinnern Sie sich? Im Film *E.T.* wollte man uns weismachen, dass Außerirdische zwar dämlich aussehen und leuchtende Penis-Gedächtnisfinger haben, aber ganz lieb sind, gern kuscheln und auf der Erde nur ein paar Blumen pflücken wollen. Blablabla! Mann, wir wissen doch, was wirklich geschehen würde, käme Besuch aus dem All: Die Typen würden uns auf Fließbänder schnallen und automatisch durch ihr Mutterschiff fahren lassen, um uns wie in einer Frolic-Fabrik zu Trockenfutter zu verarbeiten. Genau das blüht dem Cherokee-Indianer Tommy. Der hat sich eben noch mit zwei rassistischen und frauenfeindlichen Arschgeigen in einer Kneipe geprügelt, weil diese seine Freundin Jen blöd angemacht haben, als Aliens das Liebespaar mit Traktorstrahlen, mystisch grünem Licht und viel Tamtam aus der Gaststätte saugen. Ach ja, Tommys Opa Enisi nehmen die Fiesewichte bei der Gelegenheit ebenfalls mit, obwohl der alte Sack und dessen alter Sack bestimmt zäh schmecken.

### EINE ROTHAUT SIEHT ROT

Tommy hat Dusel: Während sein Herzblatt Jen und der Großvater wie viele andere panisch schreiende Menschen auf Transportliegen geschnallt tief im Inneren des Raumschiffs verschwinden, erhält unser Pixel-Winnetou Hilfe von mysteriösen Fremden. Tommy kommt frei und steht, nur mit Schraubenschlüssel und Feuerzeug ausgestattet, in einem schwach beleuchteten Gang. „Kein Problem", murmelt Ihr Alter Ego wenig später, „das Töten habe ich in der Armee gelernt." Was für ein glücklicher Zufall, mag der geneigte Spieler in diesem Moment denken, denn im Fall eines ehemaligen Finanzbuchhalters hätten wir bei dem, was folgt, ein kleines Glaubwürdigkeitsproblem bekommen. Denn natürlich will Tommy seine zwei Lieblingsmenschen retten und startet einen in 44 Abschnitte unterteilten, blutigen Rachefeldzug. Er meuchelt in der Folgezeit genretypisch hunderte von bösen Kreaturen. Ab und an mit ein paar markigen Sprüchen. Wenn Tommy eine neue Waffe findet zum Beispiel: „Das bringt jetzt aber die Kacke zum Dampfen!" Doch was macht *Prey* („Beute" oder „Opfer") besonders? Ein frisches Spielgefühl vermittelt der Titel der Human Head Studios (vor allem bekannt für ein indiziertes Wikinger-Spiel) zunächst dadurch, dass es Ihnen wie ein *Counter-Strike*-Spieler bei einer nackten Frau geht: Sie sind verwirrt, wo bitte ist oben, unten, links oder rechts? Eventuelle Orientierungsprobleme liegen darin begründet, dass im Raumschiff der Aliens die Gesetze der Schwerkraft nicht immer gültig zu sein scheinen. Es schlängeln sich so genannte „Wandgänge" an Wänden hoch und an Decken entlang, die es Ihrem Indianer (und auch Feinden) ermöglichen, auch mal kopfüber durch die Gegend zu tappen. Krass kommt das vor allem, wenn Ihnen beispielsweise gerade nicht klar ist, dass Tommy unter der Decke hängt, vor ihm ein Gegner aus einem Portal schlüpft, er diesen in die ewigen Jagdgründe schickt und die Kreatur plötzlich nach

Die Portale, durch die Sie teleportieren können, geben auch optisch was her. Hier bewundern wir Tommy quasi im Spiegel.

»Unser Lieblingsort im Swinger-Club: Rosettenraum.«

»Nicht lustig: Neurodermitis.«

Diesen Monstern sind eine Klaue und ein Extragebiss aus der Schulter gewachsen.

## Horrormeldung?

**Entgegen anders lautenden Nachrichten ist für *Prey* keine Online-Freischaltung nötig.**

Hintergrund: Gut drei Wochen vor Veröffentlichung des Spiels war allerorten zu lesen, man müsse *Prey* übers Internet aktivieren. Dies hätte bedeutet, dass Kaufinteressenten ohne Online-Zugang in die Röhre schauen, obwohl sie nur den Einzelspieler-Modus daddeln wollen. Jochen Färber, PR-Manager bei Take 2 (das Unternehmen vertreibt den Titel in Deutschland) gab gegenüber PC ACTION aber Entwarnung. „Es wird keine Online-Registrierung geben!" Entstanden sei das Gerücht in den Foren der Produktionsfirma 3D Realms. Anschließend habe es sich wahnsinnig schnell im Internet ausgebreitet. Zur Erklärung: Sinn einer solchen Online-Aktivierung ist es unter anderem, die Verbreitung von Raubkopien erheblich zu erschweren. Färber versteht, dass Spieler ohne Internetanschluss einer solchen Maßnahme nicht gerade mit Jubelschreien entgegentreten. Trotzdem hält er das Prinzip grundsätzlich für sehr gut. „Die Online-Registrierung ist das wirkungsvollste Mittel gegen Raubkopien", sagt er. *Half-Life 2* hätte das mit dem Internetdienst Steam bewiesen, der Titel sei deutlich mehr als 400.000 Mal über den Ladentisch gegangen.

„oben" oder auf ihn zu fällt. Das an *Descent* oder *Forsaken* (alte Säcke wissen Bescheid) erinnernde 360-Grad-Gameplay ist aber nicht nur cool, sondern auch spielerisch interessant. Etwa wenn es gilt, den Weg durch Abschnitte zu finden, in denen es Schwerkraftschalter gibt. Scheint es beispielsweise keinen Ausgang zu geben, lohnt ein genauer Rundumblick. Eventuell finden Sie an der Decke einen Schalter. Ein Schuss darauf genügt, die Schwerkraft kehrt sich um, Tommy fällt und kommt dort auf, wo eben noch die Decke war. Jetzt kann er beispielsweise durch eine vorher nicht erreichbare Tür treten. Weil es die erwähnten Schalter auch an Wänden gibt, sind nicht nur 180-, sondern auch 90-Grad-Drehungen drin. All das schlägt Ihrem Schützling ganz schön auf den Magen, anfangs übergibt er sich sogar einmal, ein witziges Detail wie wir finden. „Uhhh, daran werde ich mich nie gewöhnen!", stellt er später noch fest. Spieler sind von derartigen Problemen eventuell auch nicht gefeit (lesen Sie dazu den Kasten „Das ist ja zum Kotzen!" auf Seite 88).

### EXTRAVAGANTES LEVELDESIGN

Stellenweise treiben die Macher die Gravitationsspielereien auf die Spitze: An einer Stelle sind Sie in einem Kubus gefangen, der keinen Ausgang hat. Dieses Rätsel ist wie eine Nymphomanin: schwierig, aber geil. Wer die würfelförmige Falle knacken möchte, muss Fantasie und räumliches Denkvermögen besitzen. Klarer Vorteil für Leute, die den Medizinertest bestanden haben! Bestanden haben die Entwickler von *Prey* auf jeden Fall unseren Leveldesign-Test: Die Karten mögen relativ linear aufgebaut sein. Das Schwerkraft-Feature ergibt im Zusammenspiel mit den vielen Portalen, durch Sie ohne Zeitverlust herumteleportieren, ein wirklich extravagantes Leveldesign. Nebenbei machen die sich häufig vor Ihnen öffnenden Tore auch optisch was her: Bei manchen können Sie erkennen, was Sie auf der anderen Seite erwartet, wobei das Portal hübsch wabert. Andere sind wie Spiegel, nur dass man durch die scheinbar feste Oberfläche laufen kann. Faszinierend! Eine weitere Besonderheit an *Prey* ist, dass Spiritualität eine Rolle spielt. Anfangs mag Tommy damit nichts zu tun haben. „Dieser Cherokee-Quatsch ist Bullshit", sagt er trotzig zu seinem Opa, der bereits früh im Spiel den Tomahawk abgibt und

# PC ACTION-Testlogbuch
## Prey

**Warum dieser Ego-Shooter auch für Blöde total super ist – sofern sie intelligente Freunde oder Bekannte haben.**

HARALD FRÄNKEL

MONTAG, 26.06.2006 | **9:55 Uhr**

Heidi Klum und Halle Berry haben es trotz größter Anstrengung nicht geschafft, *Prey* gelingt es bereits nach drei Minuten: Es hat mich rumgekriegt! Zu diesem Zeitpunkt stelle ich fest, wie man die Jukebox in der Kneipe bedient, sodass Judas Priest ertönt. Yes! Aber auch die Atmosphäre des Spiels ist stimmig: Nach der Entführung durch die Außerirdischen in deren Raumschiff finde ich mich in einer fremdartigen Umgebung wieder und erfreue mich einiger frischer Ideen, was das Genre Ego-Shooter betrifft. Das macht Laune, auch wenn ich eigentlich zu doof bin für dieses Spiel. Ich falle quasi durch einen Idiotentest: an einer Stelle, wo ich eine durchkrachende Brücke überqueren soll. Ich hüpfe mir einen Wolf, falle aber ständig runter, schaffe es nicht auf die andere Seite und drücke deshalb immer wieder fluchend die Schnellladetaste. Kollege Cisklugscheißerewski eilt herbei und versucht sein Glück ebenfalls – vergeblich. Mittlerweile bildet sich eine Menschentraube um den Rechner. Bis ein nicht der PC ACTION-Redaktion angehöriger Kollege trocken meint: „Vielleicht soll das so sein?" Äh ... nun ... also ... verflucht, er hat Recht! Der Held *muss* an dieser Stelle abstürzen, Sekunden später geht es mit einer Zwischensequenz weiter. Das kommt davon, wenn man zu früh die Schnellladetaste drückt. Ja, liebe Leser, das ist unfassbar peinlich, Sie dürfen gern hämisch lachen.

DIENSTAG, 27.06.2006 | **10:15 Uhr**

*Prey* hat nach dem furiosen ersten Viertel dann doch ein paar Längen. Das ständige Ausgang-Gesuche geht mir auf den Senkel. Etwa Anfang des letzten Drittels geschieht aber was, das mir den Mund offen stehen lässt. Krass, echt krass! Dieser Moment macht die leicht faden Teilstrecken beinahe vergessen. Nö, ich werde einen Teufel tun und etwas verraten! Dafür erzähle ich den zweiten Teil der „Fränkel ist ein Komplettversager"-Story. Ziemlich am Schluss ist mein Schützling nämlich in einen Würfel gesperrt. Schon klar, irgendwas haben die Schwerkraftschalter mit meinem Problem zu tun. Aber was genau bitte? Ich glaube, ich hinge heute noch, hätte mir nicht wieder ein Nicht-PC ACTION-Redakteur erklärt, was ich machen muss. Wer ebenfalls Probleme an dieser Stelle hat, den verweise ich hiermit gern auf unsere Tipps und Tricks zu *Prey*, die auf Seite 129 beginnen. Ich muss indes wahrscheinlich keinesfalls erwähnen, wie glücklich ich bin, dass unsere geschätzte Verlagsleitung nicht weiß, dass sich mein Intelligenzquotient ungefähr auf Höhe einer Schuhsohle bewegt und ich trotzdem ein fürstliches Gehalt beziehe. Ich hoffe, das kommt nie raus.

MITTWOCH, 28.06.2006 | **9:55 Uhr**

Heute sehe ich mir den Mehrspieler-Modus an. Der ist zwar etwas seltsam, aber für zwischendurch ganz nett. Besonders, weil in den Verträgen der Praktikanten steht, dass sie Redakteure gewinnen lassen müssen. So. An dieser Stelle grüße ich meine Mami, unseren Textchef Willi, Joachim Hesse, alle meine Ex-Freundinnen, die Schulkameraden der ehemaligen Klasse 7c am Wirtschaftswissenschaftlichen und mathematisch-naturwissenschaftlichen Gymnasium Bayreuth sowie meinen Proktologen und meinen Psychiater, damit die scheiß Spalte voll wird.



Die zu Sklaven umoperierten Menschen sind eklig, aber schnell erledigt.

»Eigenurin-Fans schwören drauf: Strohhalm.«

dann wie der grüne Schrumpelzwerg Yoda aus *Star Wars* immer mal wieder als Klugscheißer-Geist auftritt. Großvater überzeugt seinen Enkel letztendlich: Fortan hat dieser einen Vogel, und zwar den feinstofflichen Falken Talon, der ihn begleitet, ihm hin und wieder den Weg weist und sich bei Kämpfen sogar auf Feinde stürzt und somit ablenkt. Ab diesem Zeitpunkt kann Tommy auch seinen Körper verlassen und als Geistkrieger und mit Pfeil und Bogen durch die Gegend huschen. Diese Fähigkeit nennt sich „Spirit Walk". Wenn der Cherokee sie einsetzt, ist er für Gegner so gut wie unsichtbar – außer er attackiert. Dass der Indianer jederzeit Körper und Geist trennen kann, haben die Entwickler genutzt, um zahlreiche, für einen Ego-Shooter recht spritzige Schalterrätsel auszuklügeln. Die simpelste Variante ist, dass Tommy in der anderen Seinsstufe beispielsweise durch Energiebarrieren läuft, um diese auf der anderen Seite mit einem Schalter zu deaktivieren. Dann hüpft er per Knopfdruck zurück in den Körper und setzt seinen Weg fort. In anderen Fällen parkt der Recke seine sterbliche Hülle auf Plattformen oder Aufzügen, während die Wanderseele diese an an-

DAS ROCKT DICH WEG!



»Ging in seiner neuen Rolle voll auf: Uwe Hornochsenknecht.«

Actionfans lieben fette Levelbosse und dieser Gehörnte gehört zu den besonders prächtigen Vertretern.

DAS KOTZT DICH AN!



»Robin Hood: König der Spanner.«

Nervig: Abschnitte, die die Spielzeit unnötig strecken, beispielsweise die Aufenthalte im Totenreich.



## Vergleich





| Prey | Quake 4 | Doom 3 |
|---|---|---|
| PRO + CONTRA | PRO + CONTRA | PRO + CONTRA |
| + Einige frische Ideen | + Durchdachtes Spieldesign | + Gelungene Schockeffekte |
| + Glaubhafte Atmosphäre | + Fette Endbosse | + Lange Spielzeit |
| + Relativ fordernde Rätsel | + Mehrspieler-Modus erstklassig | - Dumme Gegner |
| - Ein paar Längen | - Zum Teil sehr schwierig | - Wenig Abwechslung |
| 86 % EINZELSPIELER | 85 % EINZELSPIELER ABGEWERTET | 80 % EINZELSPIELER ABGEWERTET |





Tommys Opa zaubert mal eben einen Schutzschild.

[Großvater] Zeig ihnen die Macht unseres Volkes.

»Gar nicht so einfach: Kondom überstreifen.«

»Es müssen nicht immer Rollen sein: Herr Schäuble im Designer-Stuhl.«

Falke Talon (links oben) unterstützt Tommy während der Kämpfe.

»Fall für den Proktologen: Plattensammlung im Arsch.«

Gewöhnungsbedürftig: Der Held läuft auf einem so genannten Wandgang, ein Alien-Jäger (rechts) attackiert von unten.

derer Stelle aktiviert. Befinden Sie sich im „Spirit Walk"-Modus, sehen Sie die Umgebung zwar in unscharfen weißen Schlieren und so, als hätte der Cherokee irgendwelche Pilze in seiner Friedenspfeife geraucht. Dafür können Sie aber auch geheime Wege entdecken. Geister-Brücken etwa, die über Abgründe führen. Wenn es also an einer Stelle partout nicht weiterzugehen scheint, halten Sie nach einem indianischen Symbol in Form einer Sonne Ausschau! Dort finden sich häufig spirituelle Trampelpfade, die – Sie mögen es bereits vermuten – zum nächsten Schalter führen.

**UNSTERBLICHKEIT**

Ja, in *Prey* gibt es geschätzte 389 Schalter und Hebel pro Quadratmeter. Das Gesuche danach kann ab dem zweiten Drittel des Spiels bisweilen leicht langweilen. Auch, weil man die Horden von ziemlich dummen Jägern, das sind die Alien-Standardtruppen, nicht mehr sehen mag. In solchen Phasen wirkt *Prey* dann etwas künstlich gestreckt. Apropos: Dieses Gefühl kam bei uns ebenfalls auf, sobald das Spiel in den so genannten „Death Walk" wechselte. Das geschieht, wenn Tommy abnibbelt. Er landet im Geisterreich, wo es gilt, mit Pfeil und Bogen möglichst viele „Todesalbe" zu treffen, um die Energie wieder komplett aufzuladen. Die Fitzeldinger abzuschießen, die aussehen wie in rote und blaue Farbtöpfe gefallene Spermien, macht auf Dauer noch weniger Spaß als *Moorhuhnjagd*. Aufgefallen ist uns, dass der Spieler genauso gut blöde rumstehen kann, statt zu ballern. Auch dann gelangt er nach kurzer Zeit zurück an die Stelle, wo sein Polygonkörper den Geist aufgegeben hat und darf weiterdaddeln. Nur mit halb gefüllter Lebensenergie, aber immerhin! Letztendlich bedeutet das, dass Sie in *Prey* außer am Anfang nicht ster-

## Triff mal wieder Kumpels!



Auch im Mehrspieler-Modus kriegen Sie es mit Angreifern zu tun, die an der Decke laufen.

»Nervig: TV-geile Motoren, die sich ständig ins Bild drängen.«

**Der Mehrspieler-Modus von *Prey* macht Spaß, verspricht aber nicht absolute Glückseligkeit. Auch, weil es an Umfang mangelt.**

Netzwerk- und Internetkriegern stehen nur acht Karten und die 08/15-Mehrspieler-Modi Deathmatch und Team Deathmatch zur Verfügung. Dabei dürfen sich zwei bis acht Spieler virtuell abmurksen. Weil sie an Wänden und Decken entlanglaufen, den Geist vom Körper trennen dürfen sowie (gewöhnungsbedürftige) Gravitationswechsel und zahlreiche Portale auf die Kämpfer warten, böte das Spiel eine Menge Potenzial für einen Capture-the-Flag-Modus. Schließlich hat *Prey* anderen Shootern einiges voraus, jene bieten meist nur konventionelle Wege über Leitern und Brücken. Die Karten sind leicht unübersichtlich, nicht in Zonen aufgeteilt wie üblich, das Spieltempo ist behäbiger als etwa bei *Quake 4* und die lahmen Fluggefährte empfanden wir als überflüssig. Unser Fazit: Der Mehrspieler-Modus macht Spaß, allerdings eher Gelegenheitsspielern. Auch, weil der Einstieg einfach ist. Für „Profis" scheint der Titel weniger geeignet, weil sich längeres Daddeln als sehr anstrengend erweist. Tipps finden Sie ab Seite 129.

»Den Gesichtsbräuner im Solarium schalten Sie das nächste Mal besser aus, Herr Lauda!«

Einige der Kreaturen erinnern stark an das Monster aus den *Alien*-Filmen.

»Sah immer schon albern aus: der Frosch mit der Maske.«

Links sehen Sie ein Rüsseltier, das den Helden heilen kann. Aus dem glibbrigen Spalt in der Mitte schlüpfen Aliens.

»Neulich bei der Beschneidung in der Bar Mizwa: Penishalter.«

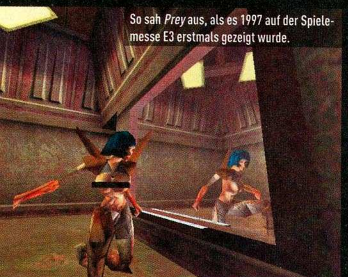
[Dalton] Alles klar, Häuptling.

Schon zu Spielbeginn gibt es Ärger. Die beiden Typen in der Kneipe machen Tommys Freundin an. Gleich gibt's Haue.

ben können, egal wie dämlich Sie sich anstellen. Frauen dürften sich darüber freuen. Doch Scherz beiseite (wir lieben Frauen!), uns erschließt sich der Sinn des „Death Walk" nicht ganz. Schon klar, diese Option verhindert, dass wir keinen gespeicherten Spielstand laden und damit einen längeren Abschnitt komplett von vorn spielen müssen. Aber mal ehrlich, Spermien abtöten ist doch *noch* langweiliger! Kurioserweise dürfen Sie übrigens zusätzlich jederzeit speichern. Schön, wir haben also die Wahl. Blöd: Der Actionteil von *Prey* ist beinahe zu einfach, als dass Speichern überhaupt nötig wäre. In diesem Zusammenhang verstehen wir nicht, warum der höhere Schwierigkeitsgrad erst wählbar ist, wenn der PC-Besitzer das Abenteuer einmal auf „Normal" durchgespielt hat – erwähnten wir schon, dass *Prey* ein bisschen seltsam ist? Nach rund acht bis neun Stunden ist der Action-Spaß vorbei. Das finden wir etwas zu wenig, deshalb gibt's Abzüge bei der Preis/Leistungs-Wertung. Nicht zuletzt, weil die Entwickler beim Mehrspieler-Modus gern noch einen Modus und mehr Karten dazupacken hätten dürfen (lesen Sie dazu den Kasten „Triff mal wieder Kumpels!" auf Seite 85). Zum Glück haben die Enwickler aber viel mehr richtig gut gemacht. Sehr kreativ waren sie bei den beeindruckenden Levelbossen, die Sie oft nur mit einem Trick um die Ecke bringen. Letztendlich landet der Spieler natürlich beim Oberchef, der sich schon recht früh als weibliches Wesen entpuppt. Wir sagen's ja, Frauen sind Schweine! Die oberste Invasorin schleicht sich schon vorher ständig in die Gedanken des Helden, um ihn mit spöttischer Stimme zu verhöhnen. Für ein typisches „Böse Aliens machen Menschen tot"-Szenario entwickelt sich die Story übrigens überraschend gut, Hier ein wenig Liebe, dort ein bisschen Brutalität – es geht emotional heftig zur Sache und „menschelt" sogar. Sie dürfen gespannt sein! Zur tollen Atmosphäre trägt auch die glaubwürdig schauerliche, düstere Umgebung bei. Der Spieler fühlt sich beinahe wie ein Protagonist in den *Alien*-Filmen. Immer wieder trifft er auf verzweifelt kreischende Menschen oder hört das Wimmern von Kindern. Widerlich: Manchmal begegnen Ihnen Personen, die von den Außerirdischen durch eine Operation zu Sklaven gemacht wurden (wie der Typ auf der rechten Seite oben). Die Detailver-

## Wenn's mal wieder läääääääääääääääääääääääääääääääääääääääänger dauert

**Unfassbar: Es vergingen elf Jahre, bis es *Prey* von der ersten Ankündigung bis in die Läden schaffte. Und wir dachten bislang, die Schweizer seien langsam.**



So sah *Prey* aus, als es 1997 auf der Spielemesse E3 erstmals gezeigt wurde.

Elf Jahre? Hallo? Kein Witz: Das Apollo-Programm der USA, das 1969 schließlich die Mondlandung ermöglichte, hatte eine kürzere Planungs- und Vorbereitungsphase! Wie lange elf Jahre sind, wird klar, wenn man sich allein die wichtigsten Ereignisse in dieser Zeit vor Augen führt.

**1995** Beginn des aufwändigsten Beta-Tests aller Zeiten: Millionen Menschen beteiligen sich unfreiwillig, weil sie Windows 95 kaufen.
**1996** Die Welt jubiliert: PC ACTION erscheint zum ersten Mal.
**1997** Ganz schlechte Idee: Der Oman führt das Frauenwahlrecht ein.
**1998** Schlimmer Fehler: Herr und Frau Wellenbrink vögeln, verhüten aber nicht. Töchterlein Mia-Sophie foltert uns wenige Jahre später als Froop-Göre („Fruchtaaalaaarm!").
**1999** Karriereende des Jahres: Rex Gildo ist quasi am Boden zerstört.
**2000** Schock des Jahrtausends: Ein Öl-Multi ohne Gehirn wird US-Präsident. PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner schadenfroh: „Haha, das ist ja, als würde Deutschland von einer Frau regiert, muhahaha!"
**2001** Ein Terror-Anschlag erschüttert die Welt: Die Gruppe Bro'Sis kommt mit „I Believe" in die Charts.
**2002** Eine sozialkritische Nachricht regt zum Nachdenken an: Der Orangefuchsige Rauhkopf ist der Pilz des Jahres!
**2003** Die Welt trauert um ein Sexsymbol: Besonders PC ACTION-Redakteur Ahmet Iscitürk kann es nicht fassen, dass „sein" Klon-Schaf Dolly tot ist.
**2004** Nach der Tsunami-Katastrophe in Südostasien: Viele Radiosender nehmen das Lied „Die perfekte Welle" aus dem Programm. Die waren aber auch pietätlos, die von Juli. Schweine! Pfui!
**2005** Überraschung des Jahres: Armstrong siegt bei der Tour de France. Damit konnte niemand rechnen, hatten doch in den Vorjahren Armstrong, Armstrong, Armstrong, Armstrong, Armstrong und Armstrong gewonnen.
**2006** Schock: Der Lieblingssänger von PC ACTION-Redakteur Marc Brehme stirbt. „Drafi Deutscher hat wenigstens noch geilen Deathmetal gemacht!"

## Viel Blut-Erguss

*Prey* sorgte bereits bei Erscheinen der Demo in etlichen Internetforen für Diskussionen.

Bei diesem Spiel geht es heftig zur Sache. Nicht nur, weil die Entwickler eine Menge roter Pixel einsetzen, damit Horrorstimmung aufkommt. In zwei Szenen werden Gefangene der Außerirdischen hingerichtet – riesige Stahlstacheln durchbohren sie (Bild unten). An etlichen Stellen liegen Tote im virtuellen Blut (Bild rechts oben). Für Diskussionen im Internet sorgte eine Zwischensequenz aus der Demo (auf unserer Ab-18-DVD), bei der ein Junge sein Bildschirmleben aushaucht (Bild rechts unten). Keine Frage: *Prey*, das in Deutschland ungeschnitten und mit deutschen Untertiteln erscheint, ist zu Recht nur für Erwachsene freigeben.

»Arbeiten manchmal dann doch etwas ungenau: Tätowiermaschinen.«

»Ganz ehrlich: Auch wir schwören auf Akupunktur.«

»Auf Mallorca immer schön dran denken: fürs Sonnenbad gut eincremen.«

liebtheit der Macher werden durch viele Kleinigkeiten deutlich. Wir fanden die an manchen Stellen herumstehenden Spielautomaten witzig, an denen Sie den *Pac-Man*-Klon *Runenmann* oder auch *Poker* zocken können.

**NICHT NUR ZU FUSS AUF TOUR**

Besonders nett eklig sind die pulsierenden Gänge mit schleimig glänzenden Wänden, durch die Sie zeitweise streifen. Manchmal befinden sich dort vaginaähnliche Gebilde, aus denen junge Invasoren schlüpfen. Brrr! Demgegenüber stehen Räume mit modernster Alien-Technik. Alles ist sehr düster gehalten und dieser Mix vermittelt eine prima unheilvolle Stimmung. Wenn auch anzumerken ist, dass einem die ewig gleiche Optik auf Dauer etwas auf die Sehnerven gehen kann. Wünschenswert gewesen wäre vielleicht ein Wald-Level oder ähnliches. Das hätte sogar ins Konzept gepasst, schließlich kämpft sich der Spieler auch mal an einem abgestürzten Flugzeug oder schrottreifen Schulbus vorbei und durch die eingangs erwähnte Kneipe, weil die starken Traktorstrahlen der Außerirdischen offensichtlich ein bisschen mehr als nur Lebewesen an Bord geschlürft haben. Warum also nicht beispielsweise ein Waldstück? So aber wird es einige Kritiker geben, die die „Plastik-Optik" der verwendeten *Doom 3*-Grafikroutinen einfach nicht mögen. Dabei holen die Entwickler eine Menge aus der Engine heraus, denn das Abenteuer findet nicht nur in engen Räumen und Gängen statt: Besonders, wenn Sie im weiteren Verlauf des Abenteuers per Raumgleiter ballernd durch gewaltige Hallen oder zu größeren Asteroiden fliegen, die in der näheren Umgebung des Alien-Schiffs im All schweben. Auf den „Miniplaneten" dürfen Sie nebenbei erwähnt hin und wieder spazieren gehen, etwa um Energiebarrieren abzuschalten oder Tore zu öffnen. Selbst am Steuer des Raumgleiters erwarten den Spieler kleinere Rätsel. Das Vehikel verfügt über einen Traktorstrahl, mit dem sich bestimmte Objekte bewegen lassen. In einem Level etwa legen Sie die Energieversorgung lahm, um weiterzukommen. Ehe man den zuständigen Reaktor mit den Bordwaffen beackern kann, gilt es, diesen freizulegen. Das geschieht mittels des Traktorstrahls. Der Spieler muss dabei erst dahinterkommen, dass er einen Schutzblock he-

## So spielt sich Prey

*Prey* ist für einen Shooter recht abwechslungsreich. Und das nicht nur, weil Sie an Wänden und Decken laufen können.

**1 KÄMPFEN**



Natürlich bringen Sie ständig virtuelle Gegner um die Ecke. Anfangs per Schraubenschlüssel; im Lauf der Zeit kommen fünf Schießeisen und ein Granatentyp dazu.

**2 FLIEGEN**




Einige Abschnitte bestreiten Sie in einem Fluggefährt und führen Luftgefechte (Bild). Das Vehikel verfügt zudem über einen Traktorstrahl, mit Sie Objekte aufnehmen.

**3 RÄTSELN**

Der Held verlässt häufig seinen Körper (links). Nur so lassen sich manche Rätsel lösen. In dieser Szene entdecken wir als Geist eine Brücke (Bildmitte).

»Schau mal, Mami, ich kann mich nur durch Pupsen fortbewegen!«

Das wuchtige MG, das Tommy hier rechts trägt, ist eigentlich der abgehackte Arm eines Aliens.

rausziehen muss, der sich vor dem Kraftwerkkern befindet.

**AUGE IN AUGE**

Viele bizarre Ideen verstärken das Gefühl, sich in einem Raumschiff von Außerirdischen zu bewegen. So kommen einem die sieben Waffen zwar von der Funktion bekannt vor, sie sind aber außergewöhnlich gestaltet. Das erste erbeutete Gewehr etwa besitzt einen Tentakel, der herausschnellt, sobald Sie den Scharfschützen-Modus aktivieren. Am Ende des Tentakels befindet sich ein Auge, das sich ans Sehorgan des Helden saugt, um ein zoomfähiges Fernrohr zu simulieren. Der Raketenwerfer indes hat am Lauf eine Verdickung. Hinter der transparenten Struktur ist ein spinnenähnliches, zappelndes Vieh zu sehen, das als Geschoss herausgeschleudert wird und beim Aufschlag explodiert. Es handelt sich wohl um ähnliche Tiere wie die, die Sie als Handgranaten einsetzen: Wenn man den grünen Krabblern ein Bein ausreißt, sind sie scharf wie eine Sexbombe. Oh ja, *Prey* kommt streckenweise ziemlich abgedreht daher. Jetzt, wo Ihnen das klar ist, wundert es Sie sicher nicht mehr, dass Tommy ständig eine abgetrennte Hand in seiner Hosentasche hat. Wozu die gut ist? Um Türen zu öffnen, die mit einer Fingerabdruck-Schaltfläche gesichert sind. Hätten wir das also auch geklärt. „Die Hand fängt langsam an, zu stinken", mault der Indianer übrigens im Lauf der Zeit. Mmmmhhh, lecker! Da kriegen Sie doch gleich Lust auf mehr, oder? Dann husch, husch in den nächsten Laden und *Prey* kaufen! Harald Fränkel

**Info: www.prey.com**

**HARALD FRÄNKEL**

Super, ich wollte mich schon immer mal fühlen wie ein Trichter beim Einlauf – die Darmwindungen, durch die ich bei *Prey* zeitweise schlüpfe, sind der Hammer! Dieser Titel gehört zum Ekligsten, was ich je gespielt habe. Das dürfen Sie positiv verstehen, weil durch spritzende braune Säure und ähnliche Schmankerl alles so schön bizarr ist. Als Orientierungsspastiker, der sich ohne Navi gern mal in der eigenen Wohnung verläuft, hat mich gewundert, dass ich trotzdem gut zurechtkam. Besonders stark ist das erste Drittel des Spiels, weil einem die Gruselstimmung die Gänsehaut bis ins Gesicht treibt. Schade, dass sich das Spielprinzip dann etwas abgenutzt hat. Für mich ist *Prey* wie Kollege Hesse – nein, nicht hässlich und haarig. Riesig.



**RALPH WOLLNER**

Da mich meine Kollegen wegen meines unglaublich großen Marterpfahls sowieso für einen Indianer halten, ist es nicht verwunderlich, dass mich Häuptling Hesse als Co-Tester für *Prey* auserkoren hat. Damit tat er mir einen dicken Gefallen und ich verbrachte die sommerliche Zeit lieber in meiner düsteren Zockerhöhle. Was soll ich auch draußen? Bei dem klasse Spieldesign und den herrlichen Schwindelattacken scheint mir sowieso vor Freude die Sonne aus dem Arsch. Nach zwei Stunden *Prey* am Stück kann ich Ihnen versichern, dass Sie lachend gegen die nächste Litfasssäule latschen, weil Sie sowieso nicht mehr peilen wo oben und unten ist. Wenn ich noch keine 18 wäre, würde ich mir spätestens jetzt in den Hintern beißen.



## Prey

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 14. Juli 2006 |
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | Human Head Studios |
| VERTRIEB | Take 2 |
| USK-FREIGABE | Keine Jugendfreigabe |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/multilingual |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 512 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte, 2,2 GByte HD, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Deathmatch und Team Deathmatch für bis zu acht Spieler; 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 67% |
| GRAFIK | 90% |
| SOUND | 89% |
| STEUERUNG | 88% |
| MEHRSPIELER | 85% |

| | |
|---|---|
| **SPIELSPASSWERTUNG:** | 100% |
| Nach furiosem ersten Drittel ein paar spielerische Längen | - 6% |
| Für erfahrene Spieler fast zu einfach | - 3% |
| Ständig das gleiche Szenario | - 3% |
| Standardgegner etwas fad | - 1% |
| Kleinere KI-Mängel | - 1% |
| = | |

**SEHR GUT**
Ein packendes Horror-Sciencefiction-Abenteuer mit vielen frischen Ideen!

**86%** EINZELSPIELER

## Das ist ja zum Kotzen!

**Es gibt Menschen, denen wird übel, wenn sie Ego-Shooter spielen. Seit die *Prey*-Demo erschienen ist, machen immer mehr Spieler diese Erfahrung. Warum? Und was kann man eventuell dagegen tun? Das erfahren Sie jetzt!**



»Wie geleckt: Unsere Praktikanten sind beim Reinigen der Toiletten sehr gründlich.«

Kopfschmerzen. Übelkeit. Brechreiz. Wer versehentlich im Radio ein Lied von Tokio Hotel hört, kennt das. Andere leiden unter diesen Symptomen, weil sie Ego-Shooter nicht vertragen. Man spricht von „Gaming Sickness". Diese „Spielkrankheit" kommt so: Die Bilder auf dem Monitor vermitteln den realistischen Eindruck, dass der Spieler zum Beispiel über Abgründe springt oder sich schnell dreht. Die zwei Gleichgewichtssinne im Innenohr, die Stellrezeptoren der großen Gelenke im Körper, der Tastsinn und so weiter vermitteln aber natürlich keinen wirklichen Bewegungsimpuls. Sie melden dem Gehirn, dass der PC-Besitzer ruhig sitzt. Da kann einiges durcheinander geraten. Bei *Prey* ist das möglicherweise besonders krass, weil Sie zeitweise auch kopfunter an Decken oder seitlich an Wänden entlanglaufen. Die Symptome sind ähnlich wie bei der Seekrankheit, wo es auch zu einem Konflikt der Sinne kommt. Allerdings sind die Grundbedingungen andere: Hier bewegt sich der Untergrund, das Gleichgewichtsorgan meldet Bewegung, die Augen können diese aber nicht wahrnehmen (Motion Sickness). Besonders anfällig für Gaming Sickness sollen Japaner und jüngere Menschen sein. Wer aber nicht 40 Jahre warten möchte, versuche es mit folgenden Tipps: 1. Legen Sie Pausen ein. 2. Spielen Sie mit einer niedrigeren Framerate (Bilder pro Sekunde). 3. Versuchen Sie es in einer geringeren Auflösung (die Punkte 2 und 3 helfen eventuell deshalb, weil dem Auge weniger Realität vorgegaukelt wird). 4. Nutzen Sie möglichst realistische Soundeffekte. Diese tragen dazu bei, dass neben dem visuellen Sinn auch das Gehör stimuliert wird. 5. Erhöhen Sie die Bildwiederholfrequenz Ihres Monitors, beziehungsweise achten Sie bei TFT-Geräten auf möglichst niedrige Schaltzeiten.
6. Meiden Sie Alkohol.

Quelle: PC ACTION 4/2003, S. 38,39

# Prüfstand: Prey

**Die *Doom 3*-Engine lässt in *PREY* ihre Rendermuskeln spielen und zaubert realistische Licht- und Schattenspiele sowie plastische Texturen auf den Bildschirm. Bereits mit einem Mittelklasse-PC brauchen Sie auf kein Detail zu verzichten.**

MAXIMALE DETAILS



Figuren und Objekte werfen einen dynamischen Schatten. Bump-Maps lassen die Texturen plastisch erscheinen. Für eine realistische Optik sorgen Lichtreflexionen auf Metallteilen sowie der Leuchteffekt.

MINIMALE DETAILS



Die Grafik fällt sichtbar schlichter aus. Schatten fehlen, die Texturen sind verschwommen und wirken nicht dreidimensional. Die Beleuchtung ist simpel, Lichtreflexionen und Leuchteffekt fehlen.

## Tuning-Tipps

**Um *Prey* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- 3 GHz
- 1 GByte Arbeitsspeicher
- Geforce 6600 GT

**Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:**
- Als Auflösung 1.024x768 einstellen
- Unter „Texturqualität" „Hoch" wählen
- Bei „Shader-Programme verwenden" und „Shader-Detail" „Ja" respektive „Hoch" wählen
- Die Schatten abschalten
- Die Reflexionen und Bump Maps aktivieren
- Die Optionen „Hohe Spiegeleffekte" und „Scharfe Bump Maps" einschalten
- Bei „Leuchteffekt verwenden" und „Hohe Partikel-Details" „Nein" wählen
- Mit hochauflösenden Skins spielen

**Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800/GTO sollten Sie:**
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Eine hohe Texturqualität wählen
- Bei „Shader-Programme verwenden" und „Shader-Detail" „Ja" beziehungsweise „Sehr Hoch" einstellen.
- Die Schatten deaktivieren
- Die Reflexionen, die Bump Maps, die hohen Spiegeleffekte, die scharfen Bump Maps und den Leuchteffekt aktivieren („Ja")
- Die Option „Hohe Partikel-Details" ausschalten
- Die hochauflösenden Skins einschalten

**Mit 3,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL/XT sollten Sie:**
- Als Bildschirmauflösung 1.280x1.024 wählen
- Alle Optionen auf ihren jeweiligen Höchstwert setzen oder einschalten
- „Antialiasing" auf „4x" stellen
- Unter „Bild-Anisotrophie" „8x" einstellen

## Das Menü von *Prey*: Grafik, Erweitert 1 und Erweitert 2

1. **Texturqualität:** Verfügt Ihre Grafikkarte nur über 64 Megabyte Videospeicher, wählen Sie die Option „Low". Für „High" ist bereits eine Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro (128 Megabyte) ausreichend leistungsstark.
2. **Shader-Programme verwenden/Shader Detail:** Spielen Sie mit einer schwachen Grafikkarte, sollten Sie zwar die auf Shader basierenden Effekte aktivieren, deren Detailgrad aber auf „Low" herunterschrauben.
3. **Schatten aktivieren:** Die Darstellung der Schablonen-Schatten kostet Prozessor-Rechenleistung. Daher erst ab drei Gigahertz einschalten.
4. **Reflexionen/Bump Maps aktivieren:** Ohne Lichtreflexionen und plastische Texturen geht Atmosphäre verloren. Deaktivieren Sie diese nur bei langsamen Grafikkarten wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT.
5. **Hohe Spiegeleffekte/Scharfe Bump Maps:** Schalten Sie diese optische Aufwertung nur aus, wenn Ihr 3D-Beschleuniger schwächelt.
6. **Leuchteffekt verwenden:** Da dieser Effekt Ihre Grafikkarte fordert, sollten Sie ihn erst ab einer Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro einschalten.
7. **Hohe Partikel-Details:** Taktet Ihr Prozessor mit weniger als drei Gigahertz, ist er mit der Berechnung der Partikel-Effekte überfordert – also abschalten.
8. **Hochauflösende Skins:** Auf die hochauflösenden Skins brauchen auch Spieler mit leistungsschwacher Grafikkarte nicht verzichten.

Optionen
Steuerung | Spieloptionen | Grafik | Sound
Grafikeinstellungen
Grafik
Grafikeinstellungen automatisch — Festlegen
1 Texturqualität — Niedrig | Mittel | Hoch
Erweiterte Grafikeinstellungen
Grafik
2 Shader-Programme verwenden — Ja
Shader-Detail — Sehr hoch
3 Schatten aktivieren — Ja
Erweitert 1
4 Reflexionen aktivieren — Ja
Bump Maps aktivieren — Ja
V-Sync — Nein
Antialiasing — Aus
Erweitert 2
5 Hohe Spiegeleffekte — Ja
Scharfe Bump Maps — Ja
Grafik
6 Leuchteffekt verwenden — Ja
7 Hohe Partikel-Details — Ja
8 Hochauflösende Skins — Ja

## Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

| GRAFIKKARTEN ▶ | | EINSTEIGER-PC | | AUFSTEIGER-PC | | SPIELER-PC | | HIGH-END-PC | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro | | Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT | | Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO | | Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX | |
| ▼PROZESSOREN | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 (Qualitätsmodus*) |
| ab 1,5 GHz | MIN. DETAILS | Sehr gut | Gut | Sehr gut | Gut | Optimal | Gut | Sehr gut | Gut |
| | MAX. DETAILS | Noch okay | Mies | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Okay | Noch okay |
| ab 2 GHz oder XP 2000+ | MIN. DETAILS | Sehr gut | Gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Sehr gut | Gut | Gut | Okay |
| ab 2,5 GHz oder XP 2500+ | MIN. DETAILS | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Optimal | Sehr gut | Optimal | Sehr gut |
| ab 3 GHz oder XP 3000+ | MIN. DETAILS | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Gut | Okay | Optimal | Gut | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+ | MIN. DETAILS | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |
| | MAX. DETAILS | Gut | Okay | Optimal | Gut | Optimal | Optimal | Optimal | Optimal |

**RAM ▼**

| | |
|---|---|
| 256 MByte (Nee, lass ma!) | 512 MByte (Gut) |
| 1 GByte (Optimal) | 2 GByte (Optimal) |

**LEISTUNGSMERKMALE**

Trotz sehenswerter Optik schont der Shooter mit *Doom 3*-Engine Ihre Hardware. So garantiert bereits eine Kombi aus Drei-Gigahertz-Prozessor, Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO die volle Detailpracht in 1.024x768. Sollten Sie *Prey* mit einem sehr schnellen 3D-Beschleuniger spielen, gönnen Sie sich eine hohe Auflösung sowie eine vierfache Kantenglättung und einen achtfachen anisotropen Texturfilter.



»Auch als Erwachsene wird die Sängerin von Tokio Hotel schwul aussehen.«

Cooler als die Geschmacks-Polizei erlaubt: Dante, der ewig entspannte Held der *Devil May Cry*-Serie.

## Wer ist Dante?

Der Halbdämon Dante, der links von diesem Kasten posiert, ist Hauptdarsteller der *Devil May Cry*-Serie, die ihr Debüt im Jahre 2001 auf Playstation 2 feierte. Ursprünglich war die Reihe als actiongeladener Ableger des *Resident Evil*-Universums geplant. Hersteller Capcom bemerkte jedoch schnell, dass die Thematik genug Potenzial hat, um eigenständig zu existieren. Interessant ist, dass Dante und sein Brüderchen Vergil die Namen zweier berühmter Poeten tragen. Dante Alighieri verfasste *Die göttliche Komödie* und Publius Vergilius Maro ist für *Eklogen* verantwortlich. Das Werk erschien 39 vor Christus.

AUF DVD
VIDEO

# Geh Satan braten!



Was ist gruseliger? Das Design dieses schaurigen Gegners oder die maue Grafik?



Zwar greift Dante im Laufe seines Abenteuers auf diverse Ballermänner zurück, aber irgendwie finden wir die Doppel-Knarren am coolsten.



Taktik ist gefragt. Diese Gegner dürfen Sie erst mit dem Schwert filetieren, wenn Sie ihnen zuvor ein paar blaue Bohnen injiziert haben.

**DEVIL MAY CRY 3: DANTES ERWACHEN - SPECIAL EDITION. Langer Titel, kurzer Sinn: Hier ist Dämonen klatschen angesagt!**

Zumindest auf dem PC ist diese Special Edition übrigens gleichzeitig die einzige Edition. Eine kurze Erklärung: Das im vergangenen Jahr für Playstation 2 erschienene *Devil May Cry 3* war so erfolgreich, dass Hersteller Capcom aus Kohlescheffel-Gründen einfach eine Special Edition nachschob. Diese enthält unter anderem einen weiteren spielbaren Charakter, ist nicht mehr ganz so sackschwer und belohnte das Durchspielen mit weiteren Spielmodi. Wir PC-Bubis haben da mehr Glück, bekommen sofort die bessere Spezial-Version angeboten und fühlen uns nicht wie Abzock-Opfer.

### TEUFEL ABER AUCH!

Während Konsoleros die *Devil May Cry*-Serie bereits seit 2001 kennen und lieben, ist Hauptdarsteller Dante für PC-Spieler ein unbeschriebenes Blatt. Daher wollen wir mit einer kleinen Einführung beginnen. Alles dreht sich um Dante, der in Sachen Übersinnliches ermittelt. Ein Schnüffler, der keine Gangster und Ganoven, sondern Dämonen und den Leibhaftigen höchstpersönlich jagt. Da trifft es sich gut, dass Dante halb Dämon, halb Mensch ist und quasi das Beste aus beiden Welten in sich vereint. Weil wohl die meisten PC-Spieler die Vorgänger nicht kennen, trifft es sich noch besser, dass *Devil May Cry 3* ein so genanntes Prequel ist: Die Geschichte spielt vor den ersten beiden Teilen. Der gut gebaute, mit flapsigen Sprüchen um sich werfende Dämonenjäger ist saustark, sauflink und saujapanisch angehaucht. Letzteres trifft auf das gesamte Spiel zu. Gerade in den Zwischensequenzen wirkt Dante so penetrant cool, dass wir am liebsten kotzen würden. Der Typ kann nicht mal ans Telefon gehen, ohne herumzuhampeln und zigmal mit dem Mantel zu wedeln. In einer Szene springt der Kasper sogar auf eine Rakete, surft darauf in bester Wellenreitermanier durch die Kulisse und jodelt wirres Zeug. Das ist aber Geschmacksache und kein wertungsmindernder Kritikpunkt. Wir würden ihm dafür trotzdem gern ein paar in die Fresse hauen. Zurück aufs Spielfeld: In einem Mix aus Verfolgerperspektive und festen Kamera-Einstellungen hacken, turnen und ballern Sie sich durch die Pixel-Kulissen. Wer übrigens feste Kamera-Perspektiven mit mangelnder Übersicht gleichsetzt, hat in diesem Fall nur bedingt ins Schwarze getroffen. Wir verloren eher selten den Überblick. Bei einigen Sprungpassagen nervten starre Blickwinkel dennoch ein bisschen.

### HIER GEHT'S UMS PRINZIP!

Sie beginnen das Spiel in Dantes Detektei, wo Sie sich in einer Art Trainingsmission mit den grundlegenden Aktionen vertraut machen. Auf den ersten Blick wirkt *Devil May Cry 3* wie eine tumbe Dauerfeuer-Orgie, doch schon nach kurzer Zeit offenbart der Titel seine wahren Absichten. Klar geht es darum, die Feinde reihenweise um die Ecke zu bringen. Aber dabei auch noch gut auszusehen, hat Priorität! Abgedrehte Kombos sind der Schlüssel zu einer hohen „Stil-Wertung". Darüber hinaus belohnt das Spiel Sie mit leuchtenden Kugeln (Orbs). Die sind ein Zahlungsmittel, das Sie in neue Fähigkeiten und Waffenerweiterungen investieren. Während sich Unwissende anfangs noch über mangelnde Aktionsvielfalt beschweren können, zeigt *Devil May Cry 3* im weiteren Spielverlauf, wo der Frosch die Locken hat. Geübte Spieler wirbeln nur so durch die Dämonenhorden, lassen die Kombos fröhlich krachen und erleben Haudrauf-Action in frischester Form. Dabei trocknen Sie normale Gegner gleich im Dutzend ab, die in regelmäßigen Abständen auftauchenden Bossgegner halten Sie allerdings weitaus länger auf. Wände hochgehen, blitzschnelle Ausweichschritte oder um Stangen herumwirbeln – was zu Beginn wie nutzloser Schnickschnack anmutet, treibt den lustigen Metzelwahnsinn später auf die Spitze.

### AUSBAUFÄHIG

Wie bereits erwähnt, lassen sich Dantes Fähigkeiten ausbauen und verbessern. Das verleiht *DMC 3* etwas Rollenspiel-Charakter und mehr Abwechslung. So wählen Sie zum Beispiel aus unterschiedlichen Kampfstilen. Da wäre etwa der „Gunslinger-Modus", der Dante die Simultanper-

# PC ACTION-Testlogbuch

## Devil May Cry 3: Special Edition

**Der osmanische Prinz war gespannt. Ist das Flair der Konsolenperle bei der Portierung erhalten geblieben?**



AHMET ISCITÜRK

**DIENSTAG, 27.06.2006 | 9:30 Uhr**
Oh Gott, wie hässlich das aussieht! Gleich muss ich mich übergeben! Die ersten Bilder von Marc Brehmes Baby machen mich echt fertig. Allerdings hatte ich bei der Hackfresse meines Kollegen auch nichts anderes erwartet. Leider entpuppt sich *Devil May Cry 3* auch nicht gerade als Augenweide. Nachdem ich das Spiel das erste Mal starte, will ich erst mal die Grafik-Optionen verstellen. Doch da geht nichts, außer bei der Auflösung. Ist im Endeffekt die Playstation-2-Grafik in höherer Auflösung.

**DIENSTAG, 27.06.2006 | 12:30 Uhr**
Erst schließe ich meinen Playstation-2-Controller an. Die Belegung der Analog-Sticks ist vertauscht. Ich gucke also mit links, und laufe mit rechts. Lässt sich im Optionsmenü nicht verändern. Zum Glück habe ich auch ein Xbox-360-Eingabegerät zur Hand. Fuck! Gleiches Problem. Also muss ich doch zu einem normalen PC-Joypad greifen, aber das finde ich so unergonomisch, dass ich eben nur mit Tastatur spiele. Lustigerweise klappt das nach rund 45 Minuten recht gut, sodass ich meinen ersten Bossgegner grazil die Klöten aus der Hose schnippe.

**DIENSTAG, 27.06.2006 | 14:00 Uhr**
Ich versteh das nicht. Auf meinem privaten Drei-Gigahertz-Rechner mit Geforce 6800 Ultra ruckelt das Spiel. Komischerweise erst ab dem dritten Level. Auf einer Zwei-Gigahertz-Mühle mit älterer Ati-Karte flutscht *Devil May Cry 3* hingegen wunderbar. Ich ziehe mir zu Hause sicherheitshalber die akuellsten Treiber und dann läuft's auch hier wieder besser.

**DIENSTAG, 27.06.2006 | 17:40 Uhr**
Ich kämpfe gegen Dantes Bruder Vergil. Seinen Attacken weiche ich seitwärts aus und hacke dann drauf. Manchmal kontert der Sack, doch ich pariere galant. Vergil lässt sich überraschend leicht plätten.

**MITTWOCH, 28.06.2006 | 1:00 Uhr**
Das Spiel ergreift mich mehr und mehr. Die normalen Gegner sind kein Kanonenfutter mehr, sondern verlangen tatsächlich taktische Manöver. Auch die Rätsel sind jetzt anspruchsvoller. Zum Beispiel enthält ein kleines Gedicht Hinweise, in welcher Reihenfolge ich bestimmte Türen durchschreiten muss. Von Minute zu Minute steigt der Spielspaß!

**MITTWOCH, 28.06.2006 | 10:00 Uhr**
In der zwölften Mission verliere ich konstant Lebensenergie – da ist Gegner vernichten gefragt, um Energie einzusammeln. Mir geht wahrlich nonstop die Pumpe! Fast wie meinem Yoga-Lehrer, wenn er versucht mich mit Gleichmut zu füllen.

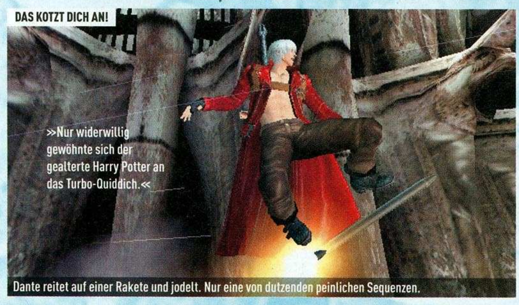
**MITTWOCH, 28.06.2006 | 13:25 Uhr**
Den Harlekin Jester treffe ich jetzt schon zum zweiten Mal. Der Bossgegner ist jetzt aber um einiges fieser. Etwas später kommt wieder ein kleines Rätsel. Die auftauchenden Gegner lassen sich nicht killen! Allerdings sind wir von vielen Spiegeln umgeben. Soll ich diese Dinger zerstören? Jawohl, das ist es! Cool, dass ich bereits rund zehn Stunden zocke und kein Ende in Sicht ist. Das präsentiert sich ungefähr zwei Stunden später mit einem furiosen Finale! Hach, war das schön ...

**DAS ROCKT DICH WEG!**




Die Bosskämpfe sind herausfordernd und die Bosse wirklich toll designt.

**DAS KOTZT DICH AN!**




Dante reitet auf einer Rakete und jodelt. Nur eine von dutzenden peinlichen Sequenzen.

## Eine Stil-Stufe höher




Je länger Sie einen Kampfstil nutzen, desto stärker die Ausprägung; hier das „Swordmaster"-Können.




Dieser motorisierten Lady begegnen Sie im Spiel häufiger. Wer sie ist, verraten wir nicht.

foration mehrerer Feinde erlaubt. Ein „Swordmaster" hat besonders brachiale Schwertattacken am Start, „Royalguard" kommt defensiveren Naturen mit Konter-Fimmel zu Gute und „Trickster" erlaubt trickreiche Ausweichmanöver. Je häufiger Dante einen Kampfstil nutzt, desto ausgeprägter wird dieser mit der Zeit. Im späteren Spielverlauf erhält Ihr Alter Ego überdies die „Devil Trigger"-Fähigkeit. Auf Knopfdruck verwandelt er sich effektvoll in eine Art Super-Dante und dann scheppert es richtig.

### PLATTMACHER

Dass besiegte Gegner Orbs hinterlassen, wissen Sie bereits. Die stecken Sie in Lebensenergie, Waffen-Verbesserungen und so weiter. Das Waffenarsenal ist ordentlich. Schwerter, Schrotflinten und Pistolen kennt man aus anderen Spielen, aber haben Sie Monster schon mal per Elektro-Gitarre gekillt? Uns gefielen auch die Zwillingsknarren sehr gut, die vor allem bei gewähltem „Gunslinger"-Stil jeder Schießerei in einem John-Woo-Film zur Ehre gereichten. Dante ballert dann etwa gleichzeitig in zwei Richtungen oder stürzt kopfüber auf die Gegner herab und pumpt Sie mit Pixel-Blei voll. Spätestens jetzt entwickelt sich *Devil May Cry 3* endgültig zur Vollgas-Orgie, in der für Realismus kein Platz ist – für schicke Grafik übrigens auch nicht.

### PORT ROYALE?

Im Vergleich zu *Onimusha 3* (Test in Ausgabe 4/2006), das aus gleichem Hause stammt, ist die Konsolenportierung von *Devil May Cry 3* besser gelungen – aber auch nicht perfekt. Auf manchem leistungsstarken Rechner ruckelte die Grafik, auf vergleichsweise schwachbrüstigen Systemen lief hingegen alles prima. Die neusten Versionen der Grafiktreiber schufen nur leichte Abhilfe. Die maximale Auflösung beträgt übrigens 1.024x768 Bildpunkte. Wahrscheinlich, weil die Matschtexturen und detailarmen Objekte bei höheren Auflösungen noch gröber aussähen. Für Playstation-2-Verhältnisse geht die Optik von *DMC 3* noch in Ordnung, aber im PC-Lager ist man Feineres gewohnt. Der Fairness halber muss man jedoch sagen, dass *Devil May Cry 3* in Bewegung




Cerberus, der Höllenhund, verträgt einiges. Die halbe Energieleiste des Boss-Gegners liegt noch vor Ihnen!

um einiges besser aussieht als auf den Bildschirmfotos.

### CONTROLLER VS. TASTATUR

Auch wenn es sich hier um ein eher unkompliziertes Hack & Slay handelt, ist die Steuerung überraschend komplex, aber nicht überladen. Uns ärgerte dennoch, dass weder Playstation 2- noch Xbox-360-Controller richtig funktionierten. Die Belegung der Analogsticks wurde hier vertauscht. Da sich das im Menü nicht ändern lässt, waren wir gezwungen, mit dem linken Stick die Kamera und mit dem rechten Knüppel die Spielfigur zu steuern. Bei Verwendung eines Standard-PC-Controllers traten diese Probleme komischerweise nicht auf. Natürlich testeten wir auch, wie gut sich *Devil May Cry 3* per Tastatur spielt. Schließlich besitzt ja nicht jeder ein Joypad mit zwei Analogsticks. Das Spiel unterstützt die Maus nicht. Sie brauchen wirklich beide Pfoten auf der Tastatur. Mit den WASD-Tasten steuert sich Dante ordentlich, auch knifflige Sprünge, Kombo-Attacken und schnelle Waffenwechsel gehen nach einer längeren Eingewöhnungsphase gut von der Hand. Es bleibt allerdings unverständlich, warum man lediglich die Aktions-, nicht aber die Bewegungstasten umbelegen kann. Es ist fast so, als hassten uns die Entwickler. Dabei kennen die uns doch gar nicht, denn sonst würden wir es verstehen!

### TIEFER, BABY!

Wissen Sie, was schade ist? Dass Leute, die nur die ersten paar Abschnitte Probe spielen, die gesamte Spieltiefe von *Devil May Cry 3* nie kennen lernen. Anfangs dreschen Sie simpel auf Gegnerhorden ein und die Rätsel beschränken sich darauf, irgendeinen Gegenstand zu finden und irgendwo einzusetzen. Später verlangt jeder Feind die richtige Taktik und die Rätsel fordern selbst erfahrene Adventure-Fans. Da wären etwa Gegner, die

## So spielt sich: Devil May Cry 3

**Ja, im Grunde ist dieses Spiel ein Hack & Slay, aber Dantes Betätigungsfeld ist ziemlich breit gefächert. Sehen Sie selbst.**




Gegner mit Blei vollzupumpen gehört zu Dantes Lieblingsbeschäftigungen. Gut, dass sämtliche Waffen mit unendlich Munition ausgestattet sind.




Mit blankem Stahl, Nunchackus und weiteren Nahkampfwaffen gehen Sie auf Tuchfühlung. Eine E-Gitarre ist auch dabei!




Neben Dantes Fähigkeiten lassen sich auch Waffen aufrüsten und verstärken. So verbessern Sie bei den Ballermännern etwa Schussfrequenz und Durchschlagskraft.




Viele Zwischensequenzen spinnen die Geschichte um Dante und seinen bösen Bruder weiter. Für Fans interessant: Sie bekommen Antworten auf einige Fragen aus den Vorgängern.




Die Addition der Stilpunkte, Schäden und so weiter nach jedem Level befriedigt Streber in höchstem Maß.




Diesen lustigen Bossgegner treffen Sie gleich zweimal. Hoffentlich genau zwischen die Augen!

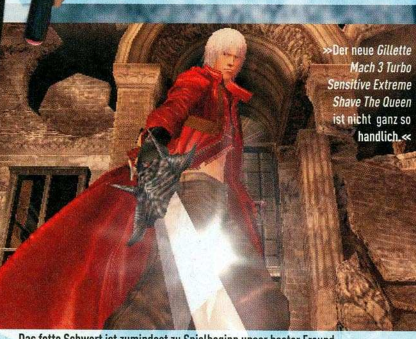
sich vermehren, wenn sie Schwerthiebe kassieren, die aber zu Stein erstarren, wenn Sie sie mit Blei durchsieben. Also erst draufballern und nach dem Einsetzen der Starre reinhacken. Immer wieder treffen Sie auf Kontrahenten, die Sie vor neue Herausforderungen stellen. Klar, dass auch jeder der Bossgegner eine bestimmte Vorgehensweise verlangt und heftig austeilt. Diese sind auch optisch abwechslungsreich, kommen in allen Größen und Formen daher. Das gilt für die Rätsel ebenso. Zum Beispiel, wenn Sie einen Lichtstrahl umleiten und herausfinden sollen, welche Lenkspiegel dafür zu zerschlagen sind.

**SICHERN!**

Im normalen Schwierigkeitsgrad ist *Devil May Cry 3* schwer wie die Augen eines übermüdeten LKW-Fahrers, weswegen wir *DMC*-Neulingen unbedingt die leichteste Stufe empfehlen. Die senkt den Frustfaktor, fordert Sie aber trotzdem. Womit wir bei der leidigen Speicher-Thematik ankommen: In der Ursprungsversion war es so, dass Sie sich nach Ihrem Ableben häufig am Anfang des Levels wiederfanden. Das war dermaßen nervig, dass nicht wenige Spieler weinend ihr Pad in die Ecke pfefferten. Glücklicherweise stellt Sie am PC die Special Edition zu Anfang des Spiels vor die Wahl. Wer den Gold-Modus selektiert, erlebt durch humaner gesetzte Wiedereinstiegspunke seltener die Momente der puren Verzweiflung. Sie sind ein ganzer Kerl und suchen die totale Herausforderung? Dann ist der Gelb-Modus Ihr Ding. Da wiederholen Sie nach dem Abnibbeln ganze Passagen. Immer noch zu leicht? Dann schlagen wir die Turbo-Variante vor – in der ist die Spielgeschwindigkeit um 20 Prozent erhöht. Herzkranke und Epileptiker sollten einen großen Bogen um diesen Modus machen. Warum der Spieler keine Schnellspeicherfunktion nutzen darf, wissen wohl nur die Programmierer. Komplizierter einzubauen als Gold- und Gelb-Modi ist das doch sicherlich nicht, oder?

**KAUFEN ODER NICHT?**

Rund zwölf Stunden dauert Dantes Abenteuer – wer den Schwierigkeitsgrad „Normal" oder „Schwer" wählt, darf dank zahlreicherer Löffelabgaben drei Stunden dranhängen. Danach ist aber trotzdem noch nicht Schluss. Nun besteht die Möglichkeit, das komplette Spiel als böser Bruder Vergil zu durchleben. Es handelt sich dabei allerdings nicht um ein eigenständiges Abenteuer mit neuer Hintergrundgeschichte, sondern Sie rennen einfach nur mit einer anderen Figur herum. Die hat immerhin andere Manöver auf Lager. Darüber hinaus schalten Sie den „Blutigen Palast" mit 9.999 Mini-Levels frei.




Das fette Schwert ist zumindest zu Spielbeginn unser bester Freund.




Schwer: Von der fahrenden Plattform aus Gegner treffen, ohne herunterzufallen.

# Prüfstand: Devil May Cry 3

**Während DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION spielerisch in der Action-Oberliga mitmischt, spielt der Titel technisch auf Kreisklassen-Niveau. Die Portierung von der Konsole fällt lieblos aus, denn Tuning-Möglichkeiten gibt es fast keine und die Optik ist bescheiden. Trotzdem benötigen Sie für ein ruckelfreies Spielvergnügen leistungsstarke Hardware.**

## Tuning-Tipps

**Um *Devil May Cry 3: Dantes Erwachen - Special Edition* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**

- ☐ 3 GHz
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT
- ☐ 512 MByte Arbeitsspeicher

**Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:**

- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Die Kantenglättung im Treibermenü Ihrer Grafikkarte ausschalten
- ☐ Den anisotropen Texturfilter im Grafikkarten-Treibermenü deaktivieren

**Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeistspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GTO sollten Sie:**

- ☐ Als Bildschirmauflösung 800x600 auswählen
- ☐ Die Kantenglättung und den anisotropen Texturfiter im Grafiktreiber deaktiviert lassen

**Mit 3,5 GHz, 1 GByte RAM und Geforce 7800/7900 GT oder Radeon X1800 XL/X1900 XT sollten Sie:**

- ☐ Mit einer hohen Auflösung von 1.280x960 oder 1.600x1.200 spielen
- ☐ Eine zweifache Kantenglättung im Grafik-Treiber einstellen (funktionierte bei der vorliegenden Verkaufsversion nicht)
- ☐ Einen vierfachen anisotropen Texturfilter im Grafikkarten-Treiber wählen (funktionierte bei der vorliegenden Verkaufsversion nicht)

## Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich / Nee, lass ma! / Mies / Noch okay / Okay / Gut / Sehr gut / Optimal

| PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN | | EINSTEIGER-PC | | AUFSTEIGER-PC | | ZOCKER-PC | | HIGH-END-PC | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro | | Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT | | Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO | | Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX | |
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x960 | 1.024x768 | 1.280x960 | 1.024x768 | Qualitätsmodus* 1.280x960 |
| ab 1,5 GHz | Min. Details | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich |
| | Max. Details | Noch okay | Mies | Noch okay | Mies | Okay | Noch okay | Okay | Noch okay |
| ab 2 GHz oder XP 2000+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich |
| | Max. Details | Okay | Noch okay | Okay | Noch okay | Gut | Okay | Gut | Okay |
| ab 2,5 GHz oder XP 2500+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich |
| | Max. Details | Gut | Okay | Gut | Okay | Sehr gut | Gut | Sehr gut | Gut |
| ab 3 GHz oder XP 3000+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich |
| | Max. Details | Gut | Okay | Sehr gut | Gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Optimal |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+ | Min. Details | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich | Technisch unmöglich |
| | Max. Details | Gut | Okay | Sehr gut | Gut | Optimal | Sehr gut | Optimal | Optimal |

**RAM**

| | |
|---|---|
| 256 MByte (Okay) | 512 MByte (Optimal) |
| 1 GByte (Optimal) | 2 GByte (Optimal) |

**LEISTUNGSMERKMALE**
Da Capcom der PC-Version kein Grafik-Optionsmenü spendierte, können Sie den Detailgrad nicht verringern (oder erhöhen). So benötigen Sie mindestens einen Drei-Gigahertz-Prozessor, 512 Megabyte Speicher und eine Geforce 6800 GT/Radeon X850 XT, um den Titel mit allen Details in einer Auflösung von 1.024 zu spielen. Das Einschalten der Kantenglättung oder des anisotropen Texturfilters im Treiber ist wirkungslos.





**EINE FRAGE DER AUFLÖSUNG**
Die Tuning-Möglichkeiten in *Devil May Cry 3: Dantes Erwachen* fallen äußerst sparsam aus. Lediglich die Auflösung dürfen Sie verstellen. Ist Ihre Grafikkarte zu langsam, nehmen Sie mit einer niedrigen Auflösung und einem pixeligen Bild vorlieb (siehe rechtes Foto).

Hier ist Schnetzeln angesagt. Beides erhöht definitiv den Wiederspielwert. Wer partout nichts mit Konsolenspielen und japanisch überzeichneten Charakteren anfangen kann und auf einen zeitgemäßen technischen Rahmen wert legt, rümpft wohl trotzdem die Nase. Tolerante Action-Spieler sollten jedoch zuschlagen. Von den Umsetzungschwächen abgesehen, ist *Devil May Cry 3* nämlich ein furioses Hochgeschwindigkeits-Feuerwerk. Bei gerade mal 27 Flocken stimmt auch das Preis-/Leistungs-Verhältnis. Unser Tipp: Einfach beim nächsten McDonald's-Besuch zehn Big Mäcs weniger verputzen. So macht *Devil May Cry 3: Dantes Erwachen - Special Edition* nicht nur Spaß, sondern auch schlank! Ahmet Iscitürk

**Info: www.devilmaycry.com**



**AHMET ISCITÜRK**

Ich habe schon die Playstation-2-Fassung geliebt – obwohl ich den Hauptdarsteller Dante hasse. Sein übercooles, selbst für Viva-Moderatoren zu debiles Gehampel, ist für mich schier unerträglich, die Abneigung steigt mit jeder Zwischensequenz weiter. Dass ich diese Qualen trotzdem auf mich nahm, spricht für die Qualität des Spiels. Wäre die Portierung von Konsole auf PC liebevoller und die technische Qualität anspruchsvoller, sähe es wertungsmäßig besser aus. Die fehlende Schnellspeicherfunktion juckt mich weniger, aber das sehen Sie vielleicht anders, lieber Leser.



**JOACHIM HESSE**

Genau wie die Billardkugel über mir bin ich ein Freund guter Videospiele. *Devil May Cry 3* ist ein gutes Videospiel. Ein sehr gutes sogar. Als PC-Titel schlägt sich Capcoms Konsolen-Hit nicht ganz so gut, was hauptsächlich an der schwachen Umsetzung liegt. Schon *Onimusha 3*, aus gleichem Hause, litt unter dem Problem. Haben die Macher nichts aus dem Debakel gelernt? Was bringt der Versuch, ein erstklassiges Konsolenspiel PC-Spielern zugänglich zu machen, wenn die Umsetzung schlampig ist und dadurch vermutlich einen Großteil der Interessenten abschreckt?



## Devil May Cry 3: Special Edition

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 27,- |
| TERMIN | 30. Juni 2006 |
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | Capcom |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1 GHz, 256 MByte RAM, Grafikkarte mit 128 MByte RAM und Shader 2.0, Win2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Nur für Einzelspieler! Dante ist nämlich so cool, dass keiner mehr mit ihm spielen möchte.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 77% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 80% |
| STEUERUNG | 70% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Steuerung und deren Konfiguration suboptimal | - 8% |
| Unübersichtliche Kameraführung | - 6% |
| Teilweise grundlose Ruckler | - 5% |
| Umgebung zu wenig interaktiv | - 5% |
| Keine Schnellspeicherfunktion | - 3% |
| = | |

**GUT**
Tolles Spiel, schlechte Umsetzung. Da wäre weitaus mehr drin gewesen!

**73%** EINZELSPIELER

## Vergleich



**Knights of the Temple 2**

PRO + CONTRA
- + Schicke Grafik
- + Gutes Kampfsystem
- – Kamera nervt zuweilen
- – Zu wenig Abwechslung

**83%** EINZELSPIELER



**Devil May Cry 3**

PRO + CONTRA
- + Action satt
- + Sehr gutes Kampfsystem
- – Detailarme Optik
- – Steuerungsschwächen

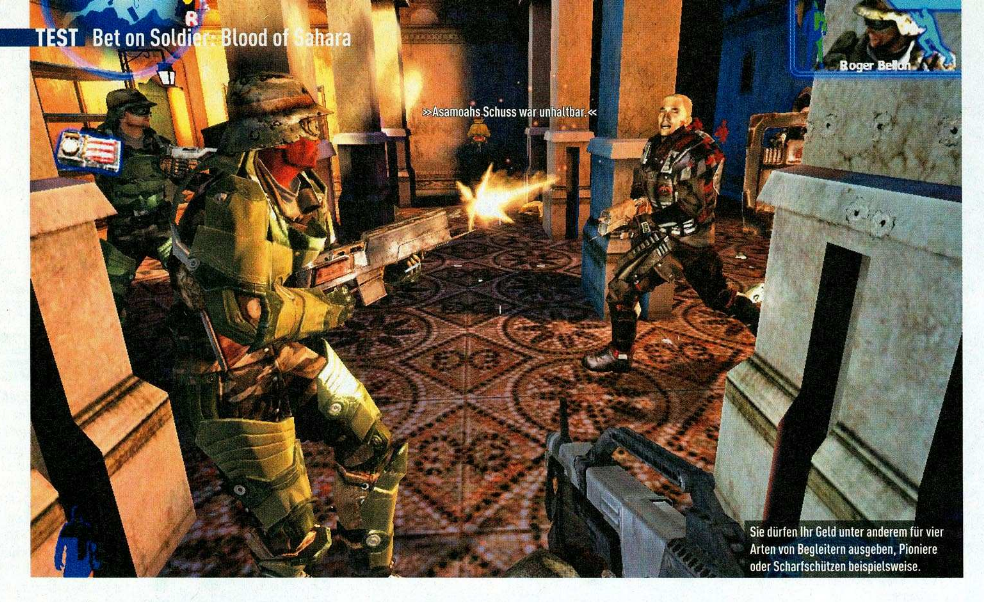
**73%** EINZELSPIELER



**Onimusha 3**

PRO + CONTRA
- + Staraufgebot (Jean Reno)
- – Mittelmäßige Grafik
- – Mäßige Steuerung
- – Mies konvertiert

**68%** EINZELSPIELER



Sie dürfen Ihr Geld unter anderem für vier Arten von Begleitern ausgeben, Pioniere oder Scharfschützen beispielsweise.

# Ein Wetter in der Not



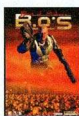

**BET ON SOLDIER: BLOOD OF SAHARA ist wie eine *Wetten, dass ..?*-Show. Nur dass sich alle Wettkandidaten gegenseitig abmurksen. Na sauber.**

Mit *Blood of Sahara* erscheint der zweite *Bet on Soldier*-Titel, wobei sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan hat. Der Spieler verkörpert einen Söldner, der sich in einer TV-Sendung mit anderen Streithanseln herumschlägt; diesmal in Nordafrika. Wie im alten Rom geht es dabei um Leben und Tod. Und um Geld: Kohle winkt für jeden Abschuss. Manchmal liegt aber auch netterweise irgendwo ein Bündel Scheine rum. Außerdem ist es möglich, bei den Buchmachern auf sich selbst zu wetten, und zwar für Duelle gegen die stärksten Kämpfer – im Computerspiel-Jargon Level-Bosse genannt. Gewonnenes Geld geben Sie wieder aus: Unter anderem, um Munition zu besorgen und für Ausbesserungen an Ihrer Rüstung.

### IMMER DASSELBE

Anders als bei anderen Ego-Shootern finden sich in den Levels von *Bet on Soldier* keine Munition und Verbandskästen: Für Magazine und Reparaturen müssen Sie Verkaufscomputer aufsuchen. Das kann lästig werden, weil es nicht möglich ist, sich mal eben selbst wieder fit zu machen, wo man möchte. Den Spieler erwartet also einiges Gerenne. Außer, er mietet einen Pionier als Begleiter. Dieser kann ambulant reparieren. Dass der Spieler nur an bestimmten Terminals kostenpflichtig speichern darf, macht die Kämpfe in Wechselwirkung mit dem Ausrüst-System sehr taktisch. Das finden wir gut. Im einfachsten von drei Schwierigkeitsgraden wäre aber eine weniger strenge Lösung wünschenswert gewesen. Wenn ich schon nicht speichern kann, wann ich mag, warum darf ich das dann nicht wenigstens mehrmals an einem Terminal? Das Hauptproblem an *Bet on Soldier* ist allerdings die mangelnde Abwechslung. Der Pixelheld rennt durch die Pampa und legt alles flach, was sich bewegt. Okay, manchmal bringt er vielleicht noch irgendwo Sprengsätze an. Zyniker mögen wegen der Spielzeit von rund drei Stunden, die trotz eines Sparpreises (20 Euro) unserer Preis/Leistung-Wertung den K.-o.-Schlag versetzt, ironisch jubilieren, weil die Qual dann ja schnell ein Ende hat. Doch so schlimm ist *Blood of Sahara* nun wirklich nicht. Besonders im Mehrspieler-Modus, weil hier das Konzept der taktischen Kämpfe aufgeht. Harald Fränkel

**Info: www.betonsoldier.com**



## B.o.S.: Blood of Sahara

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 20,- |
| TERMIN | 30. Juni 2006 |
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | Kylotonn |
| VERTRIEB | Frogster Interactive |
| USK-FREIGABE | Keine Jugendfreigabe |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 512 MByte RAM, Grafikkarte mit 64 MByte RAM, 4 GByte HD, Win XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Bis zu 32 Spieler: B.o.S.-Modus (vergleichbar mit Deathmatch), Team Deathmatch; 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 57% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 64% |
| STEUERUNG | 59% |
| MEHRSPIELER | 71% |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Monotoner Spielablauf | -20% |
| Das Speicher- und Ausrüst-System nervt manchmal | - 5% |
| Schwache künstliche Intelligenz | - 4% |
| Spröde, hanebüchene Story | - 4% |
| Unglaubwürdige Levelgrenzen | - 1% |

**BEFRIEDIGEND**
Ordentliche Dauerfeuer-Orgie, die auf Dauer allerdings doch zu eintönig ist.

**66%**
**EINZELSPIELER**

>>Hatte seinen Furz angezündet: Diogenes.<<

Netter Physik-Effekt: Ein angeschossenes Treibstofffass düst auf und davon.



**HARALD FRÄNKEL**

Das Erstaunlichste an *Bet on Soldier: Blood of Sahara* ist, dass sich sowohl Haupt- als auch Untertitel *B.o.S* abkürzen lassen. Doch Spott beiseite: Müde Missionen verhindern, dass dieser Titel oben mitmischt. Die hakelige Steuerung und die begrenzten Vorhautverengung-Gedächtnis-Levels mit ihren nicht zu öffnenden Türen und unsichtbaren Wänden sind also das geringste Problem. *B.o.S* ist trotzdem kein Totalausfall. Wer gern mal hirnlos ballert, um sich dann einem etwas anderen Mehrspieler-Modus zu widmen, dürfte zufrieden sein.




Heiße Action gibt es im Mehrspieler-Modus zuhauf. Den feurigen Kernbewohner der Erdmagierin lässt das aber völlig kalt.

# Endlich ein Sechser!

**Im Solo-Modus übertrifft TITAN QUEST sein Vorbild *Diablo*. Mit bis zu sechs Helden macht der Mehrspieler-Teil ebenfalls Laune.**

In der Vorausgabe prüften wir das Rollenspiel bereits auf Herz und Nieren. Ein Mehrspieler-Test scheiterte jedoch an der uns zu dem Zeitpunkt vorliegenden Fassung. Daher packten wir diesen Monat die virtuelle Axt aus und wälzten uns aufs Neue durch die Monsterhorden. Sie erinnern sich: *Titan Quest* schickt Ihren Helden auf die Reise durch die Antike. Ziel: Befreiung der Erdkugel von den bösen Titanen – nichts wirklich Neues. Spaß bereitet die Rettungstour trotzdem. Vor allem, wenn Sie das Solo-Abenteuer in Gruppen mit bis zu sechs Hobby-Metzgern bestreiten.

### MONSTRÖSE ABENTEUER

Wie im großen Vorbild *Diablo* hetzen Sie Ihre Helden durch bunte Landschaften und metzeln nieder, was Ihnen vor die Keule hüpft. Monoton? Ja. Aber genau wie Blizzards Höllensaga befriedigt auch *Titan Quest* den Jagd- und Sammeltrieb des Spielers vollauf. Die Hatz nach immer besseren Rüstungen, Schwertern und Amuletten treibt Ihren Helden dutzende von virtuellen Meilen durch die Steppen und Wüsten – analog zum Einzelspieler-Modus. Der Unterschied: Damit Ihr mit allerlei Zaubergegenständen aufgemotztes Killerkommando nicht auf ein schwachbrüstiges Monster einprügelt, macht das Programm die Gegner stärker. Vorteil: Ein Mehrspieler-Abenteuer bleibt ebenso fordernd wie die Solo-Kampagne. Von *Diablo* abgekupfert, meinen Sie? Stimmt. Stört aber kein Schwein.

### TEAMARBEIT GEFRAGT

Weiterer Unterschied: Die Charakterklassen kommen im Gruppenspiel besser zur Geltung. Während Sie in den Einzelmissionen lediglich auf zwei Fähigkeitenbäume angewiesen sind, entwickelt ein erfahrenes Team in Mehrspieler-Jagden Allzeit-Fertigkeiten. Ähnlich wie in *World of Warcraft* schlüpfen die Spieler in einzelne Rollen. Während ein robuster Brecher den fragilen Magiern den Rücken frei hält, bearbeiten diese aus sicherer Entfernung den Widersacher mit Zaubersprüchen. Ein Heiler kümmert sich dabei besser als jede Privatversicherung um die Gesundheit der einzelnen Gruppenmitglieder. Gruppenspiele sind eben klasse! Alexander Frank

**Info: www.titan-quest.de**

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

Titan Quest

SCHLECHTER

Diablo 2: Lord of Destruction

80% (abgew.)

SCHLECHTER

Sacred: Underworld

74% (abgew.)

## Charakter-Differenzen

**Mehrspieler für alle Charaktere: Theoretisch super, praktisch macht Ihnen jedoch ein zu hoher Level-Unterschied einen Strich durch die Rechnung.**

*Titan Quest*-Jungfrauen der Stufe eins können mit alten Säcken des Maximallevels 65 ein Bündnis eingehen. Vorteil: Die schweren Gegner sind einfacher zu erlegen. Nachteil: Das Spiel wirkt unbalanciert. Zudem muss der erfahrenere Abenteurer zum Gebiet des schwächeren Helden zurückkehren und mit ihm bereits erledigte Aufgaben aufs Neue bestreiten. Spielen Sie *Titan Quest* daher am besten mit gleichstufigen Charakteren.




Langweilig: Die beiden starken Charaktere nehmen der schwachen Schützin die Arbeit ab.



ALEXANDER FRANK

Eine gute Party sorgt stets für gute Stimmung. Das spüre ich immer wieder, wenn ich nach einer ausgelassenen Feier die Kloschüssel umarme. In *Titan Quest* könnte ich dagegen meine Mitstreiter in die virtuellen Arme schließen, weil sie mal wieder in einer brenzligen Situation meinen Krieger-Hintern gerettet haben. Schade nur, dass der Entwickler Iron Lore kein cheatfreies System à la Battlenet von Blizzard als Spielplattform integriert hat. Aber zumindest jetzt noch macht die antike Netz-Klopferei eine Menge Spaß!



### Titan Quest

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 30. Juni 2006 |
| GENRE | Action-Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Iron Lore |
| VERTRIEB | THQ |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 3 GByte HD, Win XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Kooperative Monsterhatz quer durch die Antike für bis zu sechs Helden.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% |
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 79% |
| STEUERUNG | 83% |
| EINZELSPIELER | 82% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Für Charaktere mit großer Erfahrungsdifferenz sinnlos | - 7% |
| Zu Beginn nur ein Schwierigkeitsgrad wählbar | - 5% |
| Kein Ranglistensystem | - 3% |
| Teils nervige Verzögerungen | - 1% |
| = | 84% |

**SEHR GUT**
Trotz einiger Schwächen ein würdiger Mehrspieler-Konkurrent für *Diablo*!

84% MEHRSPIELER

Bei hohen Zoom-Stufen weisen die Gebäude und Landschaften erschreckend wenig Details auf.

»Sinnvoll: schwimmendes Restaurant in Venedig.«

4 v. Chr.

# Ab in den Bau!

**Entwickler von *Civilization* und Programmierer der *Caesar*-Reihe machen ein neues Spiel. Was dabei entstehen kann, zeigt CIV CITY: ROM.**

Bei zeitgenössischen Italienern lösen Pizza und Billigautos Glücksgefühle aus. Bei ihren Vorfahren waren es Brot und Spiele. Fleisch, Wein und Olivenöl übrigens auch. Zumindest laut *Civ City: Rom*, einem verdächtig nach *Civilization* riechenden Strategiespiel. Ja, die Ähnlichkeiten sind nicht zu übersehen. *Civ City* dreht sich um den Bau antiker Städte. Sie investieren Geld in Häuser, diese sorgen für höhere Steuereinnahmen. Und mehr Kröten, pardon, Denaren verschaffen Ihnen weitere Gebäude. Ein Teufelskreis! Sie wundern sich vielleicht über den dezent negativen Beigeschmack unserer Beschreibung. Ist doch ein gesunder Wirtschaftskreislauf das A und O eines funktionierenden Staates. Gut, von Deutschland mal abgesehen – hier gibt es bekanntlich nur Steuern in Verbindung mit Hartz IV und Merkel statt Brot und Spiele. Aber auch *Civ City* bietet in dieser Hinsicht seine kleinen Katastrophen.

## HABEN WILL!

Wie in der *Civilization*-Reihe starten Sie mit der Grundversorgung Ihrer Untertanen. Ein Rathaus und einige Baracken stellen die Zuwanderer Ihrer Siedlung zufrieden. Zumindest für einige Spielmonate. In der Realzeit verlangt die Bevölkerung jedoch schon nach wenigen Minuten nach Luxus. Also stampfen Sie einen Brunnen, einen Bauernhof und einen Steinbruch aus dem Boden, damit sich Ihre Männlein nicht mittel- und arbeitslos melden. Da die Pixel-Bürger jedoch mit der Geschwindigkeit einer kiffenden Schildkröte durch die Siedlung schleichen, kleistern Sie Ihre künftige Metropole mit einem Straßennetz zu. Bei solch einem Fortschritt schalten die Schutzbefohlenen ein paar Gänge hoch und eilen zum Schlachthof, Marktplatz oder zur Olivenplantage. Sind die Grundbedürfnisse befriedigt, wollen die Provinz-Römer ihren prähistorischen Stofffetzen gegen eine modische Tunika eintauschen. Eine Flachsplantage samt Schneider hilft, hinterlässt jedoch tiefe Löcher im Finanzhaushalt. Macht nichts, der gute Ruf zählt. Eine

### Evolutionstheorie mal anders

**In *Civ City* dreht sich alles um die Bedürfnisse Ihrer Bürger. Wir zeigen Ihnen, wie die Pixel-Männchen von Baracken-Ratten bis zum Adel aufsteigen.**

**BARACKE**

Diese Notunterkunft bauen Sie gleich zu Beginn. Einfache Arbeiter oder Zuwanderer beziehen hier ein Quartier, sobald sie einen Arbeitsplatz ergattert haben. Vergleichbar mit der Bruchbude eines PC ACTION-Praktikanten.

**MITTLERE KATE**

Einige Prestige-Stufen später ziehen Ihre Bürger in die Kate um. Voraussetzung: Sie verfügen über genug Brot und haben Zugang zur Unterhaltung. Gesunder Mittelstand, analog zu der Eigentumswohnung einer PC ACTION-Putzfrau.

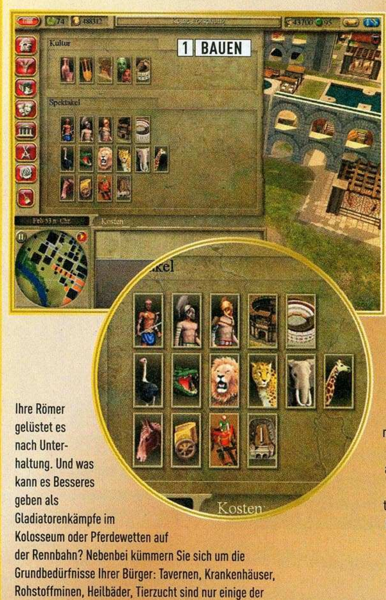
**KLEINE INSULA**

Aquädukte, Bäder und eine Grammatikschule führen zum ersten mehrstöckigen Haus. Da man dafür Buchstaben lesen können muss, reicht die Insula niveautechnisch an das Einfamilienhaus eines typischen PC ACTION-Volontärs heran.






**Auf dem Weg zur Zivilisation waren die Römer ganz schön beschäftigt. Wir zeigen Ihnen, womit sie sich die Zeit vertrieben.**




Ihre Römer gelüstet es nach Unterhaltung. Und was kann es Besseres geben als Gladiatorenkämpfe im Kolosseum oder Pferdewetten auf der Rennbahn? Nebenbei kümmern Sie sich um die Grundbedürfnisse Ihrer Bürger: Tavernen, Krankenhäuser, Rohstoffminen, Heilbäder, Tierzucht sind nur einige der vielen Zivilisationsfortschritte, die Sie gestalten.

Ihr Volk verlangt nicht nur nach Spielen, sondern auch nach Brot, Sie haben aber keine Weizenfarm? Kein Problem, Ihre Brötchen verdienen Sie sich auch auf einem Umweg über den Handel. Schicken Sie einfach Ihre Karawane los. Kurze Zeit später kehrt diese mit Weizen oder anderen benötigten Stoffe zurück.




Wie die USA waren auch die Römer ein sehr aktives Völkchen, wenn es darum ging, Unruhe zu stiften. Im Spiel merken Sie davon aber nichts. Die meisten Schlachten entscheidet *Civ City* automatisch. Bei Angriffen auf Ihre Heimat bekommen Sie tatsächlich einige lächerlichen Kampfanimationen zu Gesicht. Die hätten sich die Entwickler auch ganz sparen können!




Nachricht aus Rom beglückwünscht den Halter der Stadt zur florierenden Siedlung. Das spricht sich rum: Je besser das Leben, desto mehr Zuwanderer fluten in Ihren Ort. Im Unterschied zu Deutschland errichten die in *Civ City* allerdings keine Döner-Monopole.

### VERHALTE DICH ZIVILISIERT!

Je mehr man hat, desto mehr man will. Diese alte Weisheit trifft auch auf Ihre Ergebenen zu. Neben Tempeln und Tavernen verlangt die nimmersatte Meute nach Wachttürmen. Wildes Getier hopst nämlich aus dem nahe gelegenen Wald heraus und macht sich über die Bürger und das Schlachtvieh her. Außerdem fangen Ihre Siedlungen gern Feuer. Die Feuerwehr schafft Abhilfe. Erst im fortgeschrittenen Spielstadium treiben Sie solche Anschaffungen nicht mehr in den finanziellen Ruin. Zum einen leiht Ihnen der römische Senat mehrere tausend Denare. Zum anderen steigt der Level Ihrer Zivilisation. Teure Anschaffungen wie Kolosseum oder Rennbann katapultieren Ihre Bürger in eine höhere Prestige-Klasse. Und wer sich mehr Luxus gönnt, zahlt mehr Steuern. Allerdings kehren die mittlerweile hoch angesehenen Damen und Herren nicht gern zum Status der Baracken-Penner zurück. Heißt so viel wie: Je reicher die Gefolgschaft, umso schneller sind die feinen Herrschaften unzufrieden, falls etwas schief läuft. Brände, Hunger oder Arbeitslosigkeit treiben Ihre Untertanen aus der Stadt. Dann sinken wieder die Steuereinnahmen. Wer nicht rasch reagiert, fängt die Mission bald von vorn an. Apropos Missionen: Sie erkunden neue Techniken und erringen Wissen wie das Alphabet oder Mystik. Viel bringt das aber nicht. Wer etwa das Geldwesen erforscht, treibt geringfügig mehr Steuern ein. Sie kommen aber auch ohne diese Extras weiter.

### ANTIKE TECHNIK

Trotz des ausgefeilten Technikbaums – *Civ City* wartet mit 70 Errungenschaften auf – wirkt die Optik arg antiquiert. Im Vergleich zu dem in der vorheri-

**KLEINES DOMUS**
Ein Herrenschneider und eine Bibliothek verschaffen Ihnen Zugang zum Domus. Für die Vorstufe brauchen Sie übrigens einen Sklavenmarkt. Das Gebäude erinnert mit dem Tempel an den PC ACTION-Kaffeeautomaten. Der ist nämlich heilig.

**GROSSES DOMUS**
Schreinerei, Barbierladen, Dattelfarm und ein weiterer Sklavenmarkt – schon siedeln Ihre Bürger in ein großes Anwesen um. Kommt an das Appartement gewöhnlicher PC ACTION-Redakteure heran. Die gründeten eine WG im Keller eines solchen Hauses, da sie sich nicht mehr leisten können.

**VILLA**
Für dieses Prachtstück verlangen Ihnen die Bürger einigen Luxus ab, etwa den Zugang zum Senat, einen Damenschneider oder eine Gänsezucht. Vergleichbar mit dem Anwesen des Chefredakteurs. Die Garage für drei Ferraris fehlt im Spiel.

»Nach der WM wirkte Deutschland wie ausgestorben.«

Die Funktion der Gebäude ist nicht immer auf Anhieb ersichtlich. Viele Bauten sehen sich sehr ähnlich.

»Eskimos machen Strandurlaub in Norwegen.«

Die Arbeitslosigkeit ist ein großes Problem. Die mürrischen Bürger gammeln vor dem Stadtzentrum und motzen über den unfähigen Herrscher.

»Springer schlägt Turm.«

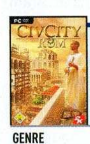
Ab einer gewissen Zivilisationsstufe heiraten Ihre Bürger. Das Pärchen hat seinen Spaß und Sie bekommen mehr Steuergelder pro Hütte.

gen PC ACTION getesteten *Die Römer* machen die Landschaften einen kargen Eindruck. Auch die Texturen einer Vielzahl der über 100 Gebäudetypen sehen verwaschen aus. Während *Die Römer* mit Knuddel-Charme wenigstens ansatzweise antike Atmosphäre aufkommen lässt, wandern durch *Civ City* profillosen Bewohner wie Statisten. Besser sieht es bei der Einführung aus: Die Startmissionen stellen Ihnen schrittweise Techniken und Gebäudetypen vor. Langweilige Statistiken kommen nicht zum Vorschein. Wer einen tieferen Einblick in das römische Innenleben riskieren möchte, sieht im speziellen Informationsmenü nach. Hier spielen die Hobby-Politiker übrigens auch mit der Steuerhöhe und Besoldung der Bürger herum. Fast wie unsere Bundesregierung. Nur ohne die Gefahr, bei der nächsten Wahl ins politische Gras zu beißen. Stattdessen machen sich unzufriedene Bürger einfach von dannen. Große Unruhen gibt es nicht. Zwar gaukelt Ihnen die Anzeigetafel tausende Bewohner vor, mehr als einige Dutzend Arbeiter bekommen Sie jedoch selten zu Gesicht. Das verwirrt.

### DARAUF WARTEST DU NICHT!

Epische Schlachten sehen Sie höchstens in *Rome: Total War*. *Civ City: Rom* regelt dagegen die Auseinandersetzungen automatisch anhand der Garnisonsstärken der Kontrahenten. Ein Kampf findet optisch quasi gar nicht statt. Nur wenn feindliche Einheiten in Ihr Territorium eindringen, fuchteln vereinzelte Krieger mit Schwertern herum. Ebenso langweilig: die Wartezeiten. Oft leiten Sie innerhalb der ersten fünf Spielminuten einen stabilen Wirtschaftskreislauf in die Wege. Den Rest (etwa Nahrungsproduktion oder Erfüllung der Missionsziele) erledigt *Civ City* von selbst. Machen Sie währenddessen ruhig etwas Sinnvolleres. Malen Sie das Gras grün an oder zählen Sie die Striche auf Ihrer Wanduhr. Denn gerade in den häufigen Leerlaufphasen fragt sich der Spieler, was er hier soll. Aber auch gute Ansätze sind vorhanden: umfangreich ausbaubare Gebäude, ein solides Management-System, auflockernde Forschungsaufgaben und eine brauchbare Kampagne. Dabei bleibt es allerdings. Alexander Frank

**Info:** www.fireflyworlds.com/ccr index.php



## Civ City: Rom

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 24. Juli 2006 |
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| ENTWICKLER | Firefly Studios |
| VERTRIEB | Take 2 |
| USK-FREIGABE | Ab 6 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 2,6 GByte HD, 64-MByte-Grafikkarte, Windows 2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Mehrspieler? Ist das Ihr Ernst? Sie wollen doch nicht alle Ihre Freunde vergraulen.

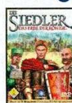
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 67% |
| GRAFIK | 66% |
| SOUND | 75% |
| STEUERUNG | 79% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Sehr monotoner Spielverlauf | -10% |
| Lange Leerlaufphasen | - 8% |
| Einfluss aufs Spielgeschehen nur indirekt | - 7% |
| Schlachten praktisch sinnlos | - 6% |
| Zu einfache Missionen | - 4% |

**BEFRIEDIGEND**
Weichen Sie lieber auf den aktuellen *Siedler*-Teil aus. Der hat deutlich mehr Charme.

**65%** EINZELSPIELER

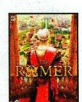
## Vergleich



**Die Siedler: Das Erbe der Könige**

PRO + CONTRA
- + Unkomplizierter Einstieg
- + Heldenmissionen
- + Motivierende Kampagne
- – Störender Sprecher

**82%** EINZELSPIELER ABGEWERTET

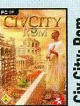


**Die Römer**

PRO + CONTRA
- + Detaillierte Spielwelt
- + Sehr zugängliche Steuerung
- – Kämpfe sind nur Fassade
- – Sehr monoton



**70%** EINZELSPIELER



**Civ City: Rom**

PRO + CONTRA
- + Verzweigter Technikbaum
- + Einfacher Einstieg
- – Sterile Umgebung
- – Lange Leerlaufphasen

**65%** EINZELSPIELER

**ALEXANDER FRANK**

Die Entwickler von Firefly-Studios (*Stronghold*) erhielten prominente Unterstützung von Sid Meiers Truppe Firaxis – die Burschen sind für seine *Civilization*-Reihe bekannt. Auch einige *Caesar*-Programmierer beteiligten sich an *Civ City: Rome*. Da erwarte ich mehr als durchschnittliche Strategiekost mit ewigen Leerlaufzeiten. Natürlich hat *Civ City* auch seine schönen Seiten, etwa den einfachen Einstieg in die recht komplexe Materie oder den verzweigten Technikbaum. Beim heutigen Überangebot an Strategie gibt es wohl kaum einen Kaufgrund für *Civ City*. Selbst nicht für Hardcore-Aufbau-Fans.

»Auch als Autofahrer blieb Karlsson immer auf dem Dach.«

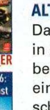
Mit 40 verformbaren Teilen ist das Schadensmodell von *Flatout 2* eines der detailreichsten überhaupt.

# Da stehst du Kopf!




VERGLEICH
Need for Speed: Most Wanted
90%
BESSER





SCHLECHTER
Outrun 2006: Coast 2 Coast



81%

**Schadenfreude ist die schönste Freude. Das sehen die Entwickler von FLATOUT 2 offensichtlich genauso.**

Autos brennen, Steine fliegen durch die Luft und Schaufensterscheiben gehen zu Bruch. Die Rede ist nicht von der 1.-Mai-Demo in Berlin, sondern von *Flatout 2* auf dem PC. Kenner des ersten Teils ahnen bereits, worauf sie sich einstellen dürfen: Auf eine Zerstörungsorgie par excellence.

## ALTER KRACHMACHER

Das gute alte *Flatout* heimste in Ausgabe 01/2005 eine heißbegehrtes PC-ACTION-Gold ein. Trotzdem blieb die Blechschadenorgie nicht mehr als ein Geheimtipp. Eineinhalb Jahre später lassen es die Entwickler von Bugbear mit einem rundum überarbeiteten *Flatout 2* und mit Eidos als neuen Vertriebspartner erneut krachen. Ohne zuviel zu verraten: Das ist den Finnen gelungen.

## STIRB, SCHUMI, STIRB!

Sinn und Zweck bei *Flatout 2*: Als Erster das Ziel erreichen – genau wie der durchschnittliche deutche Mann abends bei seiner Frau. Der Unterschied zu den meisten anderen Rennspielen liegt darin, dass Sie sich nicht elegant durch den Parcours schlängeln, sondern alles ummähen was nicht niet- und nagelfest ist. Das gilt besonders für die Streckenbegrenzungen. Ob Bretterbude, Jägerzaun oder Laterne, nichts ist vor den Rammattacken Ihres PS-Monsters sicher. Laut Herstellerangaben gibt es über 5.000 zerstörbare Objekte auf den Pisten und abseits der Kurse. Daher ähnelt das Szenario bereits nach der ersten Runde eher einer Punkerparty als einer Rennstrecke. Um für noch mehr Chaos zu sorgen, schulen Sie Ihren Blick: Was ist eigentlich mit der Tankstelle hinter der Brücke oder was passiert, wenn ich die Pfeiler des Krans umbügel? Mit ein wenig Geschick verwandeln Sie die gesamte Umgebung in ein Flammenmeer und hinterlassen ein Schlachtfeld. Das ist besonders dann von Vorteil, wenn Sie sich an der Spitze des Feldes befinden. Falls Sie beispielsweise die Befestigung eines großen Vordachs umfahren, ist es gut möglich, dass Ihre Verfolger unter den Trümmern enden. Außerdem finden Sie auf diese Weise immer neue Abkürzungen. Warum um einen Kiosk herumkurven, wenn man auch hindurchbrettern kann? Das ärgert den Inhaber, gibt aber sogar Extrapunkte. Je nach Größe des zerstörten Objekts füllt sich Ihre Nitroanzeige. Damit donnern Sie im Turbogang los und lassen noch heftiger die Fetzen fliegen lassen.

## MANN, BIN ICH KAPUTT

Erfreulicher Weise hinterlassen derbe Kollisionen deutliche Spuren an Ihrem Wagen. Es gibt 40 verformbare Fahrzeugteile, die sich im schlimmsten Fall auf Nimmerwiedersehen verabschieden: Motorhauben fliegen durch die Gegend, Türen reißen ab und Stoßstangen zieren die Fahrbahn. Wer es zu bunt treibt, fährt bald mit einem undefinierbaren, knautschigen Etwas durch die Gegend. Wobei Fahren ein wenig übertrieben ist, schließlich wirken sich die Schäden direkt auf die Fahreigenschaften der Benzinkutschen aus. Auf den Felgen kann man zwar gut die Kurve kratzen, richtig kontrollieren lässt sich die Kiste allerdings nicht mehr. Hier hilft nur

»Darf auf keiner mexikanischen Speisekarte fehlen: Tachos.«

Die Pisten könnten unterschiedlicher nicht sein: Vom Querfeldeinrennen bis hin zur schicken Arena bietet *Flatout 2* alles.

»Promis sind im Stadion gerne gesehen. Heute: Jürgen Möllemann.«

Insgesamt gibt es zwölf lustige Minispiele: Beim Bowling schleudern Sie den Crashtest-Dummy durch die Windschutzscheibe per Vollbremsung den Pins entgegen.

Kontrovers: Wenn Sie einen Kontrahenten mit Totalschaden aus dem Rennen werfen, bekommen Sie Bonuspunkte.

»In England für den Arsch: Fart-Wind.«

noch die „Rennen wiederholen"-Funktion. Gut: Vor jedem neuen Wettkampf steht Ihre Karre frisch poliert und unversehrt am Start – und zwar ohne dass eine Autowerkstatt Sie dafür geschröpft hat.

### DAS ROCKT DICH WEG

Bei *Flatout 2* stimmt sowohl der Umfang als auch das Drumherum. Es gibt drei Kategorien: Derby, Straße und Rennklasse. Sie unterscheiden sich in der Wahl der Autos, in den Rennstrecken und Anforderungen. Während es in den Derby-Wettbewerben meist über Stock und Stein geht, pfeffern Sie in der Straßenklasse über schnieke Betonkurse samt Steilkurven. Es existieren 34 Fahrzeuge (im ersten Teil sind es „nur" 16), 60 Streckenkombinationen und zwölf Minispiele. Hier treten Sie in ulkigen Disziplinen wie zum Beispiel Hochsprung, Bowling, Fußball oder Dart an. Als Spielgerät hält der Fahrer her – ein Crashtest-Dummy. Per Vollbremsung schleudern Sie den Ärmsten durch die Frontscheibe Richtung Ziel. Das kann Ihnen übrigens auch in „normalen" Rennen passieren. Wer mit hoher Geschwindigkeit frontal hängen bleibt, sieht die Fahrerpuppe durch die Windschutzscheibe segeln. Das kostet Zeit. Wo wir gerade von Zeit reden – die sollten Sie sich für den grandiosen Soundtrack auch nehmen, schließlich dröhnen Szenegrößen wie Fall Out Boy, Underoath, Audioslave, Alkaline Trio und Wolfmother. Rock 'n' Roll! Ralph Wollner

**Info: www.eidos.de**

## Flatout 2

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 30. Juni 2006 |
| GENRE | Rennspiel |
| ENTWICKLER | Bugbear |
| VERTRIEB | Eidos |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
2 GHz, 256 MByte RAM, 3,5 GByte HD, Win 2000, DirectX 9.0c

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Alle Wettbewerbe des Einzelspieler-Modus auch online für bis zu acht Spieler. 2 Sp./DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 90% |
| STEUERUNG | 85% |
| MEHRSPIELER | 87% |

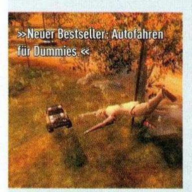
| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Etwas leblos wirkende Streckenumgebungen | - 4% |
| Keine Originalautos | - 4% |
| Rennen manchmal Glückssache | - 3% |
| Stellenweise frustrierender Schwierigkeitsgrad | - 3% |

**SEHR GUT**
Eine Actionbombe, die auch auf lange Sicht motiviert. Absolute Kaufempfehlung!

**86%** EINZELSPIELER

## Hallo, Puppe!

**In Deutschland kommt *Flatout 2* wie schon der Vorgänger nur zensiert auf den Markt: Statt eines Piloten sitzt ein Crashtest-Dummy hinter dem Steuer.**


»Neuer Bestseller: Autofahren für Dummies.«

Es nervt, dass wir uns erneut mit einer geschnittenen Version zufrieden geben müssen. Gerade in den Minispielen hätten „echte" Fahrer die Sache mit einer angenehm makaberen Note gewürzt. So saust stattdessen ein kantiger und obendrein auch noch nackter Wicht durch die Frontscheibe. Zum Glück haben die Entwickler das satte Klatschen beim Aufschlag nicht verändert und auch die Ragdoll-Physik funktioniert einwandfrei. Dennoch stellen wir uns die Frage, ob solche Schnitte tatsächlich nötig sind.

**RALPH WOLLNER**



Ich flippe aus! Durch die Gegend heizen, alles platt machen und dazu ein fettes Brett auf die Ohren bekommen: *Flatout 2* ist genau mein Ding! Wegen der vielen Kurse, Autos und Minispiele bietet der Titel genügend Stoff für zahlreiche Blechschadenorgien. Anfänger brauchen ein Weilchen, bis sie sich an die schwammige Steuerung gewöhnen, während ganze Kerle wie ich von Anfang an die Nase vorne haben. *Flatout 2* ist auf jeden Fall das destruktivste Rennspiel, das es derzeit auf dem Spielemarkt gibt. Kaufen, sage ich!

»Schatz, ich glaube, der Gummi ist geplatzt.«

Wenn Sie die Bedürfnisse Ihrer Mitfahrerin befriedigen, hagelt es Extrapunkte.

# Ferrari Küsschen




**Für 30 Euro bietet OUTRUN 2006: COAST 2 COAST alles, was ein Arcade-Flitzer braucht: Geschwindigkeit, dicke Autos und süße Mädels.** Mit protzigen PS-Schleudern durch die Gegend brettern und scharfe Miezen betören, ist für PC ACTION-Redakteure Alltagsgeschäft. Schon im Kindesalter lernten die Schreibdrohnen durch den Spielhallenautomaten *Outrun* wie man Frauen richtig beeindruckt. Mit *Outrun 2006: Coast 2 Coast* keimt das alte Lebensgefühl wieder auf.

### SEI EIN FLITZER

Der Titel bietet Arcade-Gefühl alter Schule. Ohne Kompromisse brutzeln Ihnen grellbunte Landschaften im rasenden Tempo direkt auf die Netzhaut. Auch wenn sich der Realismus nach dem Startsignal verabschiedet, steigt die Laune mit Turbogeschwindigkeit Richtung Jubelausbruch. Die Bedienung ist so simpel, dass es fast schon ratsam ist, die Beschleunigungstaste festzukleben, denn bremsen braucht man sowieso kaum – nicht einmal in engen Kurven. Hier setzt man am besten zum *Outrun*-typischen Mega-Drift an und brettert querstehend durch die Biegung. Das ist im Spieldesign auch so beabsichtigt, schließlich büßt man während der Rutschpartien entgegen aller physikalischen Gesetze keine Geschwindigkeit ein. Wer den Bogen raus hat, schlittert von Haarnadel zu Haarnadel. Das Schöne daran ist, dass man stets das Gefühl der totalen Kontrolle besitzt und dem Zufall so gut wie nichts überlassen bleibt. Es kommt einzig und allein auf Ihr fahrerisches Können an. Genau wie beim guten alten *Outrun*-Automaten.

### RUNDUM-SORGLOS-PAKET

*Outrun 2006* entspricht den Anforderungen: Mit 30 abwechslungsreichen Strecken und 15 bildhübsch nachgebildeten Ferraris gibt es genug zu entdecken. Durch den stellenweise happigen Schwierigkeitsgrad benötigen sogar erfahrene Spieler ein ganzes Weilchen, um alle der 15 US- und 15 original *Outrun*-Arcade-Kurse zu Gesicht zu bekommen. Je nach Spielmodus stehen Sie für ein Rennspiel vor untypischen Aufgaben: So erfüllen Sie die Wünsche Ihrer Begleiterin und schubsen zum Beispiel Wasserbälle weg oder weichen einem Kometenregen aus. Fein! Ralph Wollner

**Info: www.outrun2006.com/de/**



RALPH WOLLNER

Bei einem alten Knacker wie mir hat *Outrun 2006* leichtes Spiel. Bereits nach wenigen Minuten packte mich das typische *Outrun*-Fieber und ich zeigte meiner Mitfahrerin, wie man richtig durch die Gegend schlittert. Das macht deutlich, dass Sega das kultige Retroflair und Spielgefühl des Klassikers ohne Probleme auf *Outrun 2006* übertragen hat *[Anm. d. Chefred.: Hoffentlich kann man auch bald Hirn auf geistlose Redakteure übertragen]*. Für 30 Euronauten ein Schnäppchen!



## Outrun 2006: Coast 2 Coast

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| TERMIN | 23. Juni 2006 |
| GENRE | Rennspiel |
| ENTWICKLER | Sumo digital |
| VERTRIEB | Sega |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,3 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win 2000, DVD-Laufwerk

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Wettrennen für bis zu sechs Spieler. Alle Strecken und Fahrzeuge verfügbar.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% |
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 78% |
| STEUERUNG | 86% |
| MEHRSPIELER | 80% |

| | |
|---|---|
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Computerfahrzeuge erscheinen immer an den selben Stellen | - 8% |
| Zeitlimit oft zu eng gesetzt | - 5% |
| Spiel schnell ausgereizt | - 4% |
| Stellenweise verwirrende Streckenführung | - 2% |

**SEHR GUT**
Gelungene Rückkehr des Klassikers. Knallbunter Rennstoff, der lange motiviert!

**81%** EINZELSPIELER




»Verbraucherhinweis: Tic Tac nicht bei offenem Fenster genießen.«

Es gibt 15 authentische Ferrari-Modelle wie diesen Ferrari Enzo.

## Frauensache

**Im Gegensatz zu anderen Rennspielen kümmern Sie sich in *Outrun 2006* auch um die Bedürfnisse der Mitfahrer.**

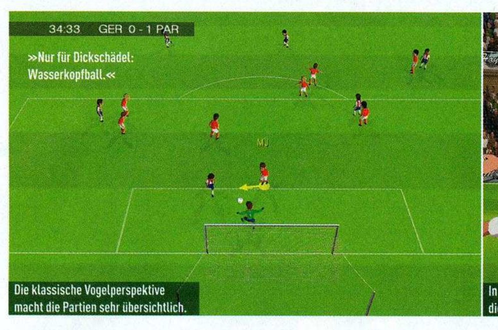
„Überhol mehr Autos", „Zeig mir einen Drift!", quäkt es vom Beifahrersitz. Das süße Blödchen ist im Vergleich zum Sega-Spielhallenautomaten von 1986 um einiges redseliger – und weniger pixelig. Genau wie im Kultspiel bestraft Sie die Dame für Unfälle mit saftigen Ohrfeigen und Schimpfkanonaden. Das Mädel übersteht sogar Frontalzusammenstöße ohne Kratzer.




»Bei Frauen beliebt: Leonardos Cabrio.«

Die Spielhallenversion war ein grafischer Überflieger. 1986.

# Sensible Soccer 2006



Die klassische Vogelperspektive macht die Partien sehr übersichtlich.



In den Zwischensequenzen wirken die Comic-Sportler noch ulkiger.

Hare Hare! Spieldesignerlegende Jon Hare hat es wieder getan! Vor 14 Jahren landete der Brite mit *Sensible Soccer* einen Mega-Hit für den Amiga – jetzt versucht er mit einer modernisierten Version das alte Flair aufleben zu lassen. Während Retrofans feuchte Augen bekommen, dürfte sich anderen Spielern beim ersten Blick bereits der Magen umdrehen: Die Grafik ist gemessen am gegenwärtigen Standard absolut unterirdisch. Gut, der Comicstil und die großen Köpfe der Spieler sind knuddelig, dennoch sollte man mit einer solchen Optik heute nicht mehr antreten. Spielerisch ist *Sensi* nach wie vor ein einfaches, aber packendes Vergnügen. Neben den Richtungstasten benötigen Sie nur zwei weitere Knöpfe: einen, um zu schießen, den anderen um zu passen. Der Kniff ist, die Pille mit möglichst viel Effet über den Platz zu donnern und somit wahre Kunstschüsse abzuliefern. Die klassische Vogelperspektive à la *Kick Off* macht das superflotte Spektakel sehr übersichtlich. Wegen fehlender Lizenzen hören die Sportler auf Fantasienamen wie Belleck oder Pidilsko. Dafür gibt es satte 350 Vereine, 6.000 Spieler und über 100 Ligen. Ein kurzweiliger, nicht ganz ernst zu nehmender Arcade-Kicker für Menschen, denen *Pro Evolution Soccer* zu kompliziert ist. Ralph Wollner

**Info: www.codemasters.de**

**RALPH WOLLNER**

Nicht alles, was früher für Furore sorgte, haut einen heute noch vom Hocker. *Sensible Soccer 2006* bietet wegen der rasanten Geschwindigkeit und der hohen Spieldynamik eine angenehme Abwechslung zu den schwer zu beherrschenden *FIFA*- oder *PES*-Titeln – eine echte Konkurrenz ist *Sensi* aber beileibe nicht.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 71% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 56% | 70% |
| SOUND | 74% | |
| STEUERUNG | 77% | |
| MEHRSPIELER | 71% | EINZELSPIELER |
| GENRE | | Sportspiel |
| HERSTELLER | | Kuju Interactive Sheffield/Codemasters |
| PREIS | | Ca. € 30,- |
| MINDESTENS | | 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD, Win 2000 |

VERGLEICH

Pro Evolution Soccer 5

92%

BESSER

FIFA Fußball WM 2006



75%

BESSER

# All Star Strip Poker






Es stehen, liegen und sitzen sechs mittelmäßige Pornomodelle zur Wahl. Hurra.

„Hey Süßer, willst du mit mir spielen?" Eigentlich ein nettes Angebot, aber wenn die Dame aussieht wie das Sonderangebot eines billigen Freudenhauses, macht man doch lieber einen Rückzieher. Den sollten Sie auch machen, denn *All Star Strip Poker* ist einfach nur schlecht. Das liegt nicht nur an den mittelmäßigen Pornomodellen, sondern auch an den Pokereinlagen. Die sind nämlich mies programmiert. Falls Ihnen zum Beispiel eine bestimmte Karte zu einer Straße fehlt, können Sie zu 80 Prozent sicher sein, diese auch zu ziehen. Bei den Mädels funktioniert das dummerweise genauso. Außerdem ist es auffällig, dass immer dann, wenn die Gegenspielerin kurz davor ist, die Hüllen komplett fallen zu lassen, auf einmal ein Full House der Guten das andere jagt und die Tante sich wieder zuknöpft. Es sieht schwer danach aus, dass die Entwickler das Spiel auf diese Weise in die Länge ziehen wollen, schließlich ist der Gag weg, sobald Sie die Darstellerin im Evakostüm bewundert haben. Wenn Sie aber unbedingt einen Scharfmacher brauchen, schalten Sie einfach die Filterfunktion von Google ab. Das kostet nichts und hat wesentlich freizügigere Folgen. Von *All Star Strip Poker* lassen Sie besser die Finger. Ralph Wollner

**Info: www.dtp-ag.com**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 28% | UNGENÜGEND |
| GRAFIK | 26% | 18% |
| SOUND | 8% | |
| STEUERUNG | 12% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | | Runden-Strategie |
| HERSTELLER | | Dtp/Digital Red |
| PREIS | | Ca. € 10,- |
| MINDESTENS | | 800 GHz, 256 MByte RAM, Win 98 |

# International Volleyball 2006



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 55% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 60% | 57% |
| SOUND | 55% | |
| STEUERUNG | 57% | |
| MEHRSPIELER | 60% | EINZELSPIELER |
| GENRE | | Sportspiel |
| HERSTELLER | | GOST Publishing/Frogster |
| PREIS | | Ca. € 25,- |
| MINDESTENS | | 700 MHz, 128 MByte RAM, 509 MByte HD |

Volleyball-Simulationen für den PC sind so rar wie scharfe Weiber mit einem Intelligenzquotienten über Raumtemperatur. Doch erstere Spezies bekommt mit *International Volleyball 2006* Nachwuchs. Die Optik ist zweckmäßig: Leblose Pappzuschauer und hölzerne Animationen quälen die Augen. Auch die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. So lenken Sie keine einzelnen Spieler, sondern die gesamte sechsköpfige Mannschaft. Keine schlechte Idee, aber schlecht umgesetzt. Es gibt wohl doch einen guten Grund, warum Volleyball-Spiele rar gesät sind. Lukasz Ciszewski

**Info: www.frogster-interactive.de**

# Face of Mankind

Online-Rollenspiele gibt es wie Sand am Meer. Doch nur die wenigsten bieten ein Sciencefiction-Szenario. *Face of Mankind* lockt den Spieler in eine ferne Zukunft, die jedoch unglaublich öde und menschenleer aussieht. Gottverlassen irren Sie durch die sterile Welt. Es gibt keine Aufträge und keine Mitspieler. Das Tutorial schwärmt von Karrieren als Söldner, Händler oder Politiker. Aufgrund der trockenen Präsentation bezeifeln wir allerdings, dass Sie genug Mitspieler finden, um das Potenzial des Spiels je auszuschöpfen. Eine Totgeburt. Schade. Manuel Grundmann

**Info: www.fomportal.com**



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 30% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 56% | 43% |
| SOUND | 53% | |
| STEUERUNG | 49% | |
| EINZELSPIELER | – | MEHRSPIELER |
| GENRE | | Online-Rollenspiel |
| HERSTELLER | | Duplex Systems/Ojom GmbH |
| PREIS | | Ca. € 15,- |
| MINDESTENS | | 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD |

»Hat sich unters Feld gemischt: Postbote.«

Im neuen Teil der *Radsport Manager*-Serie haben alle Athleten Original-Namen.

# Tour de Trance

**RALPH WOLLNER**

Nach meiner dritten Etappe packte mich quälenden Müdigkeit. Da ich im Vorgänger so gut wie alles schon gesehen habe, hätte ich den Test vom vergangenen Jahr eigentlich auch gleich abschreiben können, aber damit wenigstens einer Ihnen ein wenig Abwechslung bietet, habe ich alles noch mal durchgekaut. Das hätte Cyanide auch machen sollen, denn so ist *Radsport Manager 2006* nichts als ein dezent verbesserter Abklatsch des Vorläufers. Immerhin sind die Namen jetzt original.




**Halt! Nicht weiterblättern! Geben Sie dem RADSPORT MANAGER PRO 2006 eine Chance. Es muss ja nicht immer Fußball sein.**

Sie haben schon ein wenig Pech, die französischen Entwickler bei Cyanide. Da plagt man sich wegen fehlender Lizenz all die Jahre mit Fantasienamen herum und gerade jetzt, wo es den stets pünktlich zur Tour de France erscheinenden Managertitel zum ersten Mal mit Original-Teilnehmern gibt, machen Stars wie Jan Ullrich und Ivan Basso wegen Dopingverdachts beim realen Wettkampf gar nicht mit. Na ja, so können Sie die Helden immerhin virtuell zu Etappensiegern machen.

## KOMM AUF TOUREN

Bis Sie sich endlich auf den Drahtesel schwingen können, bringen Sie eine Menge Zeit auf – wegen des für Probleme bekannten Kopierschutzes Starforce und eines weiteren hauseigenen Erkennungssystems installieren Sie erst eine halbe Ewigkeit und starten danach den Rechner ein paar Mal neu. Aber Geduld gehört ja sowieso zu den wichtigsten Voraussetzungen für *Radsport Manager Pro 2006*, schließlich kann allein eine Etappe locker über eine Stunde dauern.

## MENSCH ÄNDERE DICH!

Aus den meisten der im Vorfeld groß angekündigten Änderungen ist nicht viel geworden. So beschränkt sich die Optik auf ein paar neue Details, wie den Fahrern nachlaufende Fans und einige Winkemänner am Straßenrand. Ansonsten sieht der Titel nicht besser aus als im vergangenen Jahr. Die Animationen der Athleten und Zuschauer wirken nach wie vor hölzern und die Umgebungsgrafiken verbreiten genauso viel Charme wie eine Plattenbausiedlung im Osten unserer Republik. Am stimmigen Spieldesign hat Cyanide nichts gedreht. Nach wie vor stellen Sie in randvollen Untermenüs alles ein, was es rund um den Radsport gibt. Vom Trainingslager über Talentscouts bis hin zur detaillierten Ausrüstung Ihrer Schützlinge liegen alle Entscheidungen in Ihrer Hand. Während der Rennen überblicken Sie stets den Zustand Ihrer Teammitglieder. Sämtliche Kommandos wie „Sprinten", „Führungsarbeit leisten", „Gegenangriff starten" sind aus dem Vorgänger bekannt, außer einigen Kameraperspektiven gibt es im Rennmenü keine Neuheiten. Das ist aber nicht so schlimm, schließlich ermöglichen die Befehle eine unkomplizierte Steuerung der Rennstrategien. Gut für Fans und Radlose Touristen wie unseren Ulle. Ralph Wollner

**Info: www.rsm-pro.de**



## Radsport Manager Pro 2006

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 23. Juni 2006 |
| GENRE | Sportmanager |
| ENTWICKLER | Cyanide |
| VERTRIEB | Flashpoint |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win 98, Grafikkarte mit mindestens 64 MByte

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Vom Einzelrennen bis zur ganzen Tour ist alles möglich. 1 Spieler pro CD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 67% |
| STEUERUNG | 66% |
| MEHRSPIELER | 66% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Triste Menüführung | -10% |
| Zu wenig Abwechslung | - 9% |
| Geringe Einflussnahme | - 7% |
| Rennen manchmal unübersichtlich | - 4% |
| Auf die Dauer langweilig | - 4% |

**BEFRIEDIGEND**
Umfangreicher Zweiradtitel, dem nur Fans etwas abgewinnen können.




EINZELSPIELER



»Lindert den Juckreiz: Hämorrhoiden-Sattel, Modell „Biene Maja".«

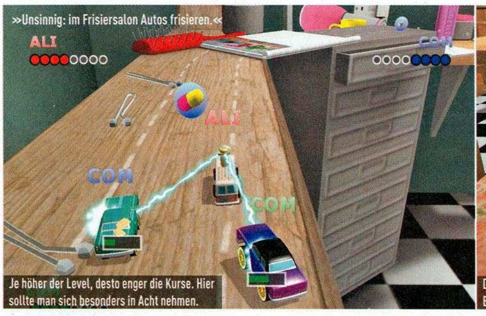
Die Menüs sind grafisch altbacken, dafür aber funktionell.



»Was für ein Zufall: Alle Spieler haben eine große Straße.«

Durch die vielen Kameraperspektiven behalten Sie stets den Überblick.

# Micro Machines V4




»Unsinnig: im Frisiersalon Autos frisieren.«

Je höher der Level, desto enger die Kurse. Hier sollte man sich besonders in Acht nehmen.

»Preisfrage: In welchem Auto sitzt der Selbstmordattentäter?«

Die Rennspielkurse reichen von Küchen über Badezimmer bis hin zum Hühnerstall.

Supersonic, die Entwickler von *Mashed* legen jetzt wieder mit *Micro Machines* los. Mit *Micro Machines V4* bringen die Briten einen unkomplizierten Party-Renner auf den Markt. Am Spielprinzip im Vergleich zu den Vorgängern ändert sich nichts: Aus der Vogelperspektive verfolgen Sie Ihren Miniflitzer im Matchbox-Auto-Format über witzige Kurse wie Billardtische, Hühnerfarmen und Großküchen. Im Einzelspieler-Modus plagen Sie sich mit cleveren KI-Gegnern, die gemeinerweise fest zusammenhalten und Sie aus dem Kurs schubsen. Dank der vielen einfallsreichen Waffen wie Eierbomben, Würfelminen und dem guten alten Motorhauben-Hammer kommt es in einer Tour allerdings häufig zu Positionswechseln und auch ein anfangs verlorengeglaubtes Rennen kann sich blitzartig drehen. Rennspielfans freuen sich über 50 Strecken, 800 Fahrzeugvariationen und einen bedienungsfreundlichen Streckeneditor. Besonders lecker: Die im Einzelspieler-Modus ergatterten Wägelchen können Sie online tauschen und sich so Ihre Garage nach Lust und Laune vollstopfen. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu acht Piloten in den aus den Einzelspieler-Wettkämpfen bekannten Disziplinen gegeneinander an. *Micro Machines V4* macht Ihre nächste Computer-Party mit Sicherheit zum Hit!

Ralph Wollner

**Info: www.codemasters.de**

**RALPH WOLLNER**

Yeah! *Micro Machines V4* ist schnell, niedlich und abwechslungsreich. Dennoch ist im Einzelspieler-Modus ziemlich schnell die Luft raus *[Anm. d. Chefred.: Wie bei dir]*. Richtig Spaß macht der Titel aber gegen menschliche Mitstreiter. Hier kann man fies sein und die Busenfreunde zur Weißglut treiben.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 79 % | GUT |
| GRAFIK | 61 % | 74 % |
| SOUND | 76 % | |
| STEUERUNG | 81 % | |
| MEHRSPIELER | 79 % | EINZELSPIELER |
| GENRE | Rennspiel | |
| HERSTELLER | Supersonic Software/Codemasters | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win2000 | |




# Civilization 4: Warlords



»Der erste Entwurf des Trojanischen Pferdes ließ die Nähe zur Realität noch vermissen.«

Die Barbarenhorde greift eine Stadt an. Dem Ansturm halten die Verteidiger nicht stand.



»Dolly Buster wurde im Sand vergraben.«

Feldherr Dschingis Khan macht in im Zelt Pause, während seine Armee kämpft.

„Dsching ..., Dsching ..., Dschingis Khan! He, Reiter, ho, Reiter ..." Sie kennen dieses Liedjuwel der 70er-Jahre nicht? Macht nichts. Denn im ersten Add-on zu *Sid Meier's Civilization 4* mit dem Titel *Warlords* schlüpfen Sie in die Rolle des mongolischen Herrschers – unter anderem. Auch Alexander den Großen und den asiatischen Gottkaiser Qin Shihuangdi führen Sie in die Rundenschlachten. Besonders spannend: In *Warlords* spielen Sie nun auch die Barbaren, mit denen Sie im Hauptspiel nur Ärger hatten. Mit den Keulenschwingern ziehen Sie durch die Landschaft und machen die Zivilisationen dem Erdboden gleich. *Warlords* richtet das Augenmerk hauptsächlich auf diese Szenarien, doch das Add-on fügt dem Spiel auch sechs weitere Völker (Kelten, Ottomanen, Wikinger, Karthager, Zulu und Koreaner) hinzu. Über neue Fähigkeiten, Gebäude und Wunder freuen sich die Strategen ebenfalls. Interessant gestaltet sich der Vasallenstaat, der automatisch mit in den Krieg zieht und Ihnen Tribut zahlt. *Warlords* bringt durch die Erweiterungen frischen Spielspaß und ein tieferes Erlebnis – die spannenden Szenarien um die größten Kriegsherren der Menschheitsgeschichte ragen dabei heraus. Besitzer des Hauptspiels sollten zugreifen. Unbedingt!

Andreas Bertits

**Info: www.2kgames.com/civ4**

**ANDREAS BERTITS**

Bei *Warlords* ist der Name Programm. Am gewohnt taktischen Spielprinzip ändert sich auch mit dem Add-on nichts. Runden-Strategen toben sich kräftig aus. Grafisch hätten die Entwickler zwar ein wenig aufbohren sollen, letztendlich zählt jedoch der Spielspaß. Und da trumpft *Warlords* auf!

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 87 % | SEHR GUT |
| GRAFIK | 70 % | 86 % |
| SOUND | 87 % | |
| STEUERUNG | 84 % | |
| MEHRSPIELER | 86 % | EINZELSPIELER |
| GENRE | Runden-Strategie | |
| HERSTELLER | Firaxis/2K Games | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 1,7 GByte HD | |

VERGLEICH

Civilization 4



90 %

BESSER

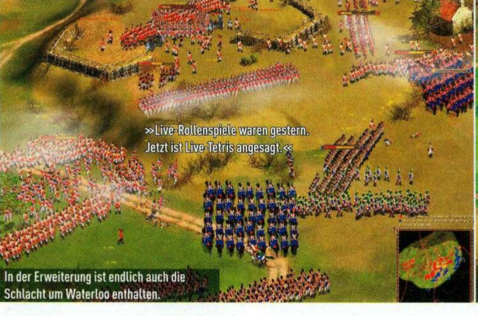
SCHLECHTER

Civilization 3



85 % (abgew.)

# Cossacks 2: Battle for Europe



In der Erweiterung ist endlich auch die Schlacht um Waterloo enthalten.



Solche farbigen Kreise zeigen die Feuerreichweite Ihrer Einheiten an.

VERGLEICH
Rome: Total War
84%
BESSER
Cossacks 2: Napoleonic Wars



75%
BESSER

Klasse Grafik, geniale Shader-Effekte und fotorealistische Landschaften zählten noch nie zu den Stärken der *Cossacks*-Serie. Vielmehr punktete die Strategiereihe mit einem ausgeklügelten Spielprinzip. Die taktischen Gefechte hatten es in sich. Dasselbe trifft auch auf die selbstständig ausführbare *Cossacks 2*-Erweiterung *Battle for Europe* zu. Auch hier verlangen Ihnen die Schlachten einiges an Taktik ab. Beispiel: Schießen Ihre Kosaken zu früh, weil die Gegner zu weit entfernt sind, überleben die meisten Einheiten des Kontrahenten und bestrafen Sie im Gegenzug mit einem die Lebensdauer senkenden Bleihagel. Abhilfe: Sie entladen Ihre Musketen im richtigen Moment, etwa kurz bevor sich die feindlichen Einheiten auf Ihre umzingelten Krieger stürzen. Im Strategie-Modus erobern Sie wie im Hauptspiel *Napoleonic Wars* das Europa des 19. Jahrhunderts. Jetzt neu mit von der Partie: Spanien, Warschau und der Rheinbund. Frisch sind auch die drei historischen Gefechte: Völkerschlacht bei Leipzig, Waterloo und Borodino spielen sich jedoch kaum anders als im Hauptprogramm. In Mehrspieler-Gefechten hetzen bis zu sechs Generäle ihre Truppen aufeinander. Kurzzeitig spaßig, nach wenigen Runden geht den Kosaken jedoch die Luft raus. Alexander Frank

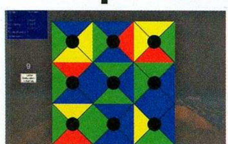
**Info: www.cossacks2.de**

**ALEXANDER FRANK**

Auch die Erweiterung krankt an den Spaßkillern des Hauptprogramms. Zwar sind die Gefechte taktisch anspruchsvoll, aufgrund des lahmen Ablaufs penne ich jedoch mehrmals pro Schlacht ein. Dass die Kosaken so langsam laufen, mag zwar historisch korrekt sein, ist aber nicht spielspaßfördernd.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 71% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 65% | 68% |
| SOUND | 74% | |
| STEUERUNG | 82% | |
| MEHRSPIELER | 72% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Echtzeit-Strategie | |
| HERSTELLER | GSC Game World/CDV | |
| PREIS | Ca. € 35,- | |
| MINDESTENS | 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD | |

# Dr. Grips' Gehirntrainer



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 55% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 5% | 59% |
| SOUND | 2% | |
| STEUERUNG | 61% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Denk-Spiel | |
| HERSTELLER | Astragon GmbH | |
| PREIS | Ca. € 10,- | |
| MINDESTENS | 300 MHz, 128 MByte RAM, Win98 | |

Gehirntraining liegt im Trend, lässt uns der Verpackungstext wissen. Ein Dutzend Disziplinen wie etwa Kopfrechnen, Memory und die allgegenwärtigen Sudokus sollen dabei helfen, Ihre grauen Zellen geschmeidig zu halten. In Sachen Präsentation ist *Dr. Grips' Gehirntrainer* eine Katastrophe, köchelt audiovisuell auf Sparflamme. Das Gehirnjogging fordert durch einfache Aufgaben und teilweise abstrakte Herausforderungen. Wir geben zu, dass wir bei rund 80 Prozent der Disziplinen total versagt haben. Wir schämen uns aber nicht dafür! Ahmet Iscitürk

**Info: www.astragon.de**

# Ab durch die Hecke

Es ist ja trotz ungünstiger Kameraperspektiven ganz süß, dieses Spiel zum Film, und Kinder mögen ihren Spaß daran haben. Weil sie mit possierlichen Fellknäueln durch eine bonbonbunte Welt hoppeln und bösen Roboter-Viechern in die Fresse hauen dürfen. Doch wer den Kinostreifen nicht kennt, fragt sich zeitweise doch dies: Hä? Die lieblos aneinander gestückelten Levels und Zwischensequenzen strangulieren die Story: Man weiß gar nicht genau, *warum* man sich die etwas monotonen Hüpf- und Schlägereien antut. Zu zweit vor einem PC ist's lustiger. Harald Fränkel

**Info: www.activision.de**



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 67% | 60% |
| SOUND | 78% | |
| STEUERUNG | 60% | |
| MEHRSPIELER | 65% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Jump & Run | |
| HERSTELLER | Edge of Reality/Activision | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 256 MByte RAM, WinXP | |

# The Movies: Stunts & Spezialeffekte



Während des Drehs zu einem Actionfilm fliegen dank der neuen Effekte Sachen in die Luft.

Durch die Luft hechtende Männer, die durch Feuer springen, lassen wohl jeden Filmfan vor Freude jauchzen. In Lionhead Studios' *The Movies* mussten Hobby-Regisseure bisher aber auf aufwändige Spezialeffekte und Stuntmen verzichten. Mit dem Add-on *Stunts und Spezialeffekte* ändert sich das. Wollen Sie etwa King Kong durch New York hopsen lassen, bauen Sie einfach eine Miniatur der Stadt und setzen ein Äffchen in die Mitte. Schon erlebt der Big Apple auf der Leinwand sein letztes Stündchen. Mit den neuen Blue- und Green-Screen-Aufnahmen agieren Ihre Schauspieler vor einer blauen oder grünen Wand. Anschließend kopieren Sie deren Glanzleistung in einen coolen Hintergrund voller Explosionen, ohne dass die virtuellen Akteure Leib und Leben riskieren. Neue Kostüme und Bühnen runden das Paket ab. Zwar fügen sich die frischen Effekte hervorragend in das Spiel ein und Sie drehen richtig durchgeknallte Filme, doch insgesamt hatten wir etwas mehr von einem Add-on zu einem derart umfangreichen Spiel erwartet. Wer jedoch weiterhin gern eigene Kinostreifen dreht und Polygonschauspieler auf Trab bringt, der kann getrost zugreifen. Andreas Bertits

**Info: www.themoviesgame.com**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% | GUT |
| GRAFIK | 85% | 80% |
| SOUND | 90% | |
| STEUERUNG | 80% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | WiSim | |
| HERSTELLER | Lionhead Studios/Activision | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD | |

# SCHROTT DES MONATS



Sie sehen: Rohr verlegen, Fäkalien durchrauschen lassen und fertig. Schade, dass man das Spiel nicht selbst runterspülen kann, ohne die Toilette zu schrotten.






Die Pumpe in der Bildmitte ist ein Utensil, das nach zunehmender Spieldauer hinzukommt, aber nicht mehr Spaß bringt.

# Hau wech die Scheiße!

**In WERNER: FLITZKACKE-ALARM! dürfen Sie mal wieder ein Rohr verlegen. Die Frage ist: Wollen Sie das auch wirklich?**

In *Flitzkacke-Alarm* gilt es unter Zeitdruck zwei Punkte mit Rohrstücken zu verbinden. Das Prinzip kennt man bereits aus anderen Denkspielen. Für kurze Zeit lustig, auf Dauer allerdings öde. Deshalb gibt es ähnliche Titel meist als Gratis-Download oder als Teil umfangreicher Spielesammlungen. So enthält etwa die Oldie-Kollektion *Taito Legends* (in unserer März-Ausgabe mit 70 Prozent bewertet) auch eine „Rohrverleger-Simulation" namens *Tube It*. Hat man auf diese keinen Bock mehr, darf man aus 28 weiteren Klassikern wählen. Im *Werner*-Titel verdonnert man Sie aber ausschließlich zu der tumben Klempnerei.

## DIE 96 KAMMERN DES RÖHRICHT

In den 96 Levels ist nicht viel los. Es handelt sich stets um eine unspektakuläre 2D-Pixel-Umgebung, hier und da sieht man eine aus den Comics bekannte Figur, die per Sprachausgabe ihren Senf dazugibt. Das Geschwafel ist nicht abwechslungsreicher als die Spielmechanik – umso unverständlicher ist die maue Präsentation. Ganz ehrlich: Wenn man schon ein Spiel mit dem *Werner*-Stempel versieht, sollte man die Fans dann nicht mit Zeichentrick, Torfrock-Soundtrack oder ähnlichem bei der Stange halten? Stattdessen klatschten die Macher ein 25 Megabyte kleines Spiel auf eine CD und hoffen, dass viele darauf reinfallen. Dafür findet sich in der Verpackung ein Katalog von Tivola Entertainment. Wir wollten uns da gleich den Titel *Meine Reitschule* bestellen, fanden aber noch rechtzeitig heraus, dass es sich dabei nicht um einen Porno handelt.

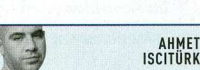
## UNSER TIPP DES MONATS!

Tja, jetzt sind hier noch eine Menge Zeilen frei und dabei haben wir bereits alles zu diesem Spiel gesagt. Deswegen gibt es an dieser Stelle einen Haustipp: Sicherlich ärgern Sie sich auch über verfärbte Fugen zwischen den Badezimmerkacheln. Das muss nicht sein! Einfach etwas Backpulver auf eine Zahnbürste geben, Fugen abbürsten und schon ist alles strahlend weiß! Ahmet Iscitürk

**Info: www.tivola.de**



Zwischen jeder Runde bereitet das Spiel Sie kurz auf die bevorstehende Herausforderung vor. Eigentlich nutzlos, da ja sowieso nie großartig Neues passiert.



**AHMET ISCITÜRK**

Zwei Punkte unter Zeitdruck durch Rohrstücke zu verbinden, ist für fünf Minuten ganz lustig. Dann möchte ich mich jedoch dem nächsten Mini-Spiel zuwenden. Pech, wenn sich herausstellt, dass es keine weiteren Mini-Spiele gibt und jeder der 96 Levels nur eine weitere öde Rohrverlegerei darstellt. Dass Werner und Co. zwischendurch durch die Gegend quaken, ist für Brösel-Fans zumindest ein kleiner Prost, äh ... Trost. Ihre Kohlen sollten diese aber trotzdem lieber für was Sinnvolleres ausgeben. Zum Beispiel für Bier.



### Werner: Flitzkacke-Alarm!

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 11,- |
| TERMIN | 15. Mai 2006 |
| GENRE | Denkspiel |
| ENTWICKLER | Spirit |
| VERTRIEB | Tivola Entertainment |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |

**MINDESTENS**
800 MHz, 128 MByte RAM, 25 MByte HD, Windows 98

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Keine! Konkurrenzkampf nur über Online-Rangliste möglich

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 19% |
| GRAFIK | 28% |
| SOUND | 41% |
| STEUERUNG | 55% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| − Zu simple Spielmechanik ohne Tiefgang | -30% |
| − Nur ein einziger Spielmodus vorhanden | -30% |
| − Enttäuschendes Drumherum | -20% |
| − Technisch sehr mau | - 5% |



**UNGENÜGEND**
Als Gratisspiel wäre es noch tolerierbar, aber rund elf Euro sind einfach untragbar!



= **15%** EINZELSPIELER

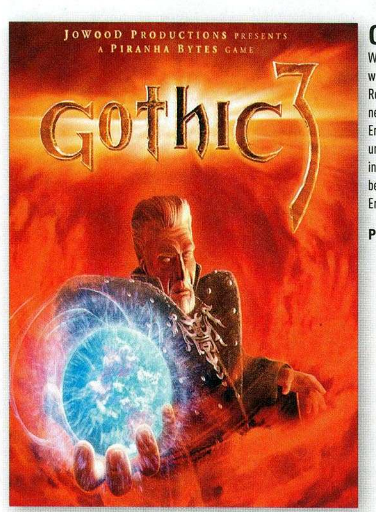
AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Tube-Twist
66%
BESSER
Tetris Worlds
53%
BESSER

# Holen Sie sich Ihr Spiel!

## Hammer-Spiele für null Komma nichts *

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.




## GOTHIC 3

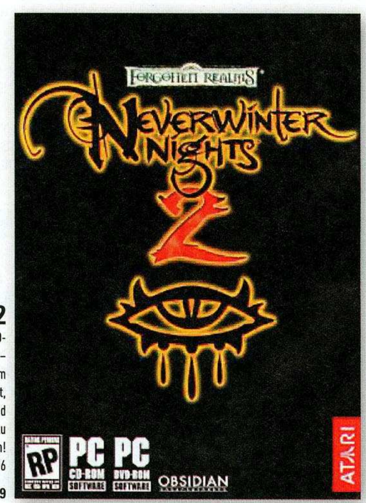
Wo *Gothic* draufsteht, ist auch *Gothic* drin! Das gilt auch wieder und in ganz besonderem Maße für den dritten Teil des Rollenspiel-Knüllers. Das bekannte Spielgefühl bleibt trotz neuer Grafik-Engine erhalten, alte Tugenden wie Entscheidungsfreiheit und eine glaubwürdige Spielwelt wirken unverfälscht. Die Umgebungen kommen noch lebendiger rüber, in Städten gibt es deutlich mehr Details zu begutachten, etwa bei den Tagesabläufen der Bewohner. Super!
Erscheint voraussichtlich: September 2006

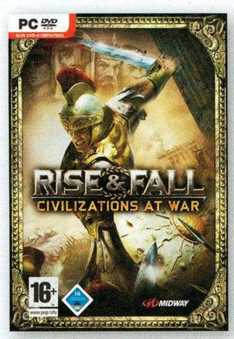
**PRÄMIENNUMMER: 003028**

## NEVERWINTER NIGHTS 2

Der Nachfolger zu *Neverwinter Nights* ist ein D&D-Rollenspiel der *Knights of the Old Republic 2*-Macher – wieder mit Party, deutlich schönerer Grafik, komfortablerem Editor und mehr Einzelspielerspaß. Dynamisches Licht, realistische Schatten und detailreiche Gegnermodelle sind nur einige der neuen Merkmale, die *Neverwinter Nights 2* zu einem Muss für alle Rollenspiel-Fans machen!
Erscheint voraussichtlich: September 2006

**PRÄMIENNUMMER: 003029**

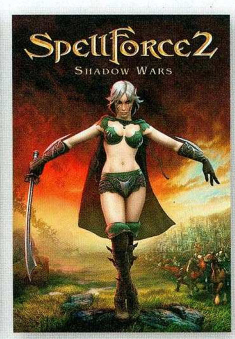





## RISE & FALL

Spielen Sie Geschichte! *Rise & Fall* ist ein perfekter Mix aus Action und Echtzeit-Strategie. Erleben Sie epische Schlachten und streiten Sie um die Krone der Antike!

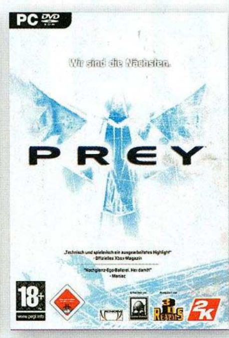
**PRÄMIENNUMMER: 002995**




## SPELLFORCE 2

*Spellforce 2* bietet eine gelungene Synthese aus klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Die Grafik des Spiels ist ohne Zweifel vom Allerfeinsten!

**PRÄMIENNUMMER: 002896**

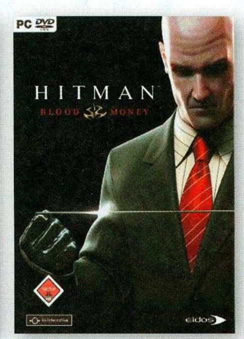



## PREY *

Der Ego-Shooter *Prey* ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Kaum zu glauben, was Sie hier erleben!

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

**PRÄMIENNUMMER: 002947**

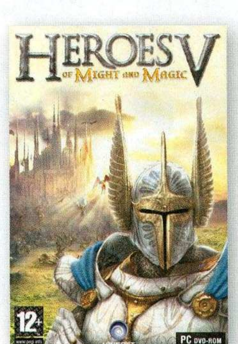



## HITMAN: BLOOD MONEY *

*Hitman: Blood Money* ist die härteste und realistischste Simulation des Lebens eines gnadenlosen virtuellen Killers.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

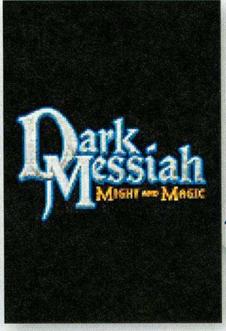
**PRÄMIENNUMMER: 002997**




## HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Mehrspieler-Merkmale und fesselnde Rollenspiel-Elemente.

**PRÄMIENNUMMER: 002998**




## DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Zaubertränke, Drachen, Levelaufstiege und Schwertkämpfe – alles, was ein Top-Rollenspiel braucht! Erscheint vorauss.: September 2006

**PRÄMIENNUMMER: 003040**




## 50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.

**PRÄMIENNUMMER: 002918**




## RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION

Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.

**PRÄMIEN-NUMMER: 002999**

## Bequemer und schneller online abonnieren:

## abo.pcaction.de

## Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.




Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

**Die Prämie geht an folgende Anschrift:**
**(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 36

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

# BUDGET

»Sofort rechts ranreiten! Ihr Pferd ist doch frisiert!«

# Halt dein' Gaul!

Ihre Gegner sind natürlich nicht nur zu Fuß, sondern auch schon mal mit einem Klepper unterwegs.




**Als einfacher Cowboy rächen Sie im Action-Adventure GUN im *GTA*-Stil die Mörder Ihres Vaters.**

Statt der üblichen Verdächtigen, etwa dem Zweiten Weltkrieg, setzt Neversoft bei seinem Action-Adventure auf ein ziemlich unverbrauchtes Szenario im PC-Bereich: den Wilden Westen. Die Story handelt von einem typischen Rachefeldzug, wie man ihn aus Charles-Bronson-Streifen kennt. Schon das Tutorial ist geschickt in die Hintergrundgeschichte verpackt. Sie, der etwa 35-jährige Colton White, gehen mit Ihrem Daddy Ned auf die Jagd. Dabei erklärt der alte Mann wie man schleicht, einem Bären mit dem Gewehr das Fell über die Ohren zieht und ein ganzes Rudel Wölfe ohne Probleme erlegt. Doch als die beiden einen Mississippidampfer besteigen, nimmt das Unheil seinen Lauf. Banditen überfallen den Kahn. Mit vereinten Kräften versuchen Sie, den Angriff zurückzuschlagen. Vergebens. Das Schiff droht in die Luft zu fliegen. Gerade als Sie sich über die Reling retten, erwischt es vor Ihren Augen Ned. Er drückt Colton im letzten Moment noch eine seltsame Münze in die Hand und röcheln ihm zu: „Ich bin nicht dein Vater!" Im nächsten Moment explodiert die Fähre. Glücklicherweise spuckt der Fluss Ihr Alter Ego wieder aus und Sie erwachen an Land mit einem Brummschädel. Fest entschlossen, die Mörder Ihres vermeintlichen Daddys zur Rechenschaft zu ziehen und Licht in die eigene Vergangenheit zu bringen!

### RACHE IST STAUBIG

Allein in der ersten Spielstunde legen gleich mehrere harmlos wirkende Typen den guten Colton White aufs Kreuz. Somit entpuppt sich das Schießeisen als bester Freund, zumal Sie in der Welt von *Gun* laufend mit Raubüberfällen und Indianerangriffen konfrontiert sind. Ihren Cowboy kontrollieren Sie genretypisch aus der Verfolgerperspektive mit Tastatur und Maus. Die Spielzeit mit rund zehn Stunden fällt zwar recht mager aus, doch diesen Ausritt vergessen Sie mit Sicherheit nicht so schnell.

Lukasz Ciszewski

**Info: www.gunthegame.com**



**LUKASZ CISZEWSKI**

Dass der Westen rockt, wissen nicht nur die Ossis seit der Maueröffnung. In *Gun* kommt der Wilde Westen sehr atmosphärisch rüber. Vor allem die knallharten Schießereien machen mächtig Laune, auch wenn die grafische Darstellung hin und wieder enttäuscht. Was die Abwechslung anbelangt, kann *Gun* seinem modernen Vorbild *GTA: San Andreas* nicht das Wasser reichen. Dafür gibt es abseits der Hintergrundgeschichte einfach zu wenig zu tun. Trotzdem sollten Möchtegern-Cowboys bei diesem Preis zugreifen!




**Gun**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 20,- |
| TERMIN | 29. Juni 2006 |
| GENRE | Action-Adventure |
| ENTWICKLER | Neversoft |
| VERTRIEB | Activision |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
1,8 GHz, 256 MByte RAM, 2,8 GByte HD, Windows 98

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Ein echter Cowboy hat keine Freunde.

**TEST IN AUSGABE**
1/2006

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 83% |
| STEUERUNG | 77% |
| MEHRSPIELER | – |

**SEHR GUT**
Auf dieses spannende Wild-West-Abenteuer stehen nicht nur Stallburschen.

**84%**
EINZELSPIELER

# Klartext statt Fach-Chinesisch

## Lesen. Verstehen. Anwenden.




**PCgo – das Anwender-Magazin**
Mit großem Praxisteil rund um Word, Excel, Nero & Co., Internet, Downloads, Bildbearbeitung. Und Texten, die man versteht. Inklusive DVD mit hochwertigen Original-Vollversionen.

4,99 € mit 8,5-GB DVD

8/2006

PCgo

www.pcgo.de

TimeCrack Anti-30-Tage-Paket

25 TOP-PROGRAMME
- InDesign CS
- Clone DVD 2.8
- Nero 7
- PowerDVD 7
- Media Studio Pro 7
- u.v.m.

Die besten 30-Tage-Demos

AUF DVD

So geht's
Demos in Vollversionen verwandeln

Auf DVD Das „TimeCrack"-Paket macht aus den meisten 30-Tage-Demos unbegrenzt lang laufende Vollversionen!
Mit Rechtshilfe: Was dürfen Sie noch, was ist strafbar?

Auf DVD: TimeCrack verwandelt Demo-Versionen und Shareware in Vollversionen

Zudem auf DVD: 25 Demo-Versionen bekannter Profi-Software

10 VOLLVERSIONEN

Der anonyme PC Löscht Ihre Internet-Spuren auf dem PC
Geheimnise im All Erfahren Sie alles über Kometen u.v.m.
Bildschirmschoner Absolut realistische Karpfen. Preisgekrönt!

Wirklich anonym tauschen
Filesharing ohne Angst
Einfach und ohne Spuren jede Software & Filme runterladen!
Auf DVD: Die heißen Tausch-Tools Mute & Ants P2P

Fotobuch geschenkt!
Treue-Gutschein: 28-Seiten Buch GRATIS! inkl. Porto
Auf DVD: Fotobuch-Software starten, das Fotobuch mit bis zu 224 Bildern & Texten gestalten, Ergebnis hochladen* = fertig
Kein ABO, keine Verpflichtungen, einfach nur geschenkt
Ihr Fotobuch kommt kostenlos mit der Post!

Meine Urlaubsfotos

Fotobuch "Fun" von www.fotokasten.de Kostenlos für unsere Leser, Gesamtwert für Fotobuch, Verpackung und Versand 10,18 Euro

* Internetzugang erforderlich

Gratis! Holen Sie sich Ihr persönliches, 28-seitiges Fotobuch.

Im Wert von über 10 Euro!

Anonym surfen & AntiSpy

Surfen ohne Gefahr: Anonym auf jeder Seite! Bei uns gratis auf DVD, bei Amazon für 39,90 Euro!

GhostSurf 2005 PLATINUM

Saugt das Web leer!
- Gratis alle Bilder & Videos von großen Websites mit einem Klick downloaden
- Klappt auch bei geschützten Seiten!

MIT TOOLS AUF DVD

Gratis-Downloads! Jede Menge Bilder und Videos mit einem Klick

Festplatten-Special
- Wir wissen, wann Ihre Platte stirbt! Tool auf DVD
- Test: 9 externe Platten, einfach anstecken & nutzen!

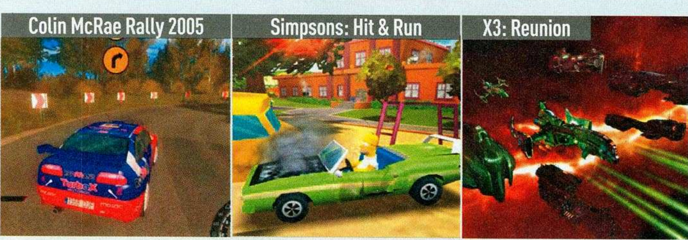
Direkt bestellen unter www.pcgo.de/angebot

Ab sofort am Kiosk

# Budget-Titel im Überblick

**Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Da weiß man, was man hat.**

| TITEL | GENRE | ANBIETER | WERTUNG | PREIS | TEST IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| Baldur's Gate Compilation | Rollenspiel | Atari | 85% | € 15,- | 1/99, 11/00, u.a. |
| Colin McRae Rally 2005 | Rennspiel | Koch | 87% | € 10,- | 11/04 |
| Earth 2160 | Strategie | Koch | 91% | € 25,- | 8/05 |
| Flatout | Rennspiel | AK Tronic | 84% | € 10,- | 1/05 |
| Flight Simulator 2002 | Simulation | AK Tronic | 82% | € 10,- | 12/01 |
| Gun | Action | Activision | 84% | € 20,- | 1/06 |
| Icewind Dale Compilation | Strategie | Atari | 80% | € 15,- | 7/00, 10/02 |
| Sacred Big Pack | Rollenspiel | AK Tronic | 85% | € 10,- | 3/04 |
| Serious Sam 2 | Action | Take 2 | 84% | € 15,- | 11/05 |
| Simpsons: Hit & Run | Action | AK Tronic | 80% | € 10,- | 01/04 |
| Total War: Eras | Strategie | Sega | 80% | € 50,- | 6/00, 11/03, 11/04 |
| X3: Reunion - Collectors Edition | Strategie | Koch | 77% | € 30,- | 1/06 |










# Die zock ich am liebsten!

**Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!**




Einmal oben angekommen, will *The Elder Scrolls 4: Oblivion* die Spitzenposition nicht mehr abgeben.

| Platz | Vormonat | Spiel | Ausgabe | Wertung | Hersteller |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ (1) | The Elder Scrolls 4: Oblivion | 6/2006 | 88% | Bethesda Softworks |
| 2 | ■ (2) | F.E.A.R. | 11/2005 | 88% | Monolith |
| 3 | ▲ (4) | World of Warcraft | 2/2005 | 93% | Blizzard |
| 4 | ▲ (5) | Hitman: Blood Money | 7/2006 | 85% | IO Interactive |
| 5 | ▲ (8) | Call of Duty 2 | 1/2006 | 90% | Infinity Ward |
| 6 | ▲ (7) | Battlefield 2 | 8/2005 | 92% | Dice |
| 7 | ▼ (6) | Tomb Raider Legend | 5/2006 | 90% | Crystal Dynamics |
| 8 | ▼ (3) | Guild Wars: Factions | 7/2006 | 86% | Arena-Net/NC Soft |
| 9 | ■ (9) | Counter-Strike Source | 12/2004 | 88% | Valve |
| 10 | ■ (10) | Quake 4 | 1/2006 | 88% | Raven Software |
| 11 | ▲ (14) | Far Cry | 5/2004 | 91% | Crytek |
| 12 | ▼ (11) | Half-Life 2 | 12/2004 | 94% | Valve |
| 13 | ▼ (12) | Doom 3 | 10/2005 | 85% | id Software |
| 14 | ▼ (13) | Civilization 4 | 1/2006 | 88% | Firaxis |
| 15 | ▲ (NEU) | Pro Evolution Soccer 5 | 12/2005 | 89% | Konami |




Und wieder nur Silber: *F.E.A.R.* kommt an den Rollenspielkracher von Bethesda erneut nicht heran.

## Ball flach halten!



Pünktlich zur Fußball-Weltmeisterschaft hat sich Konamis *Pro Evolution Soccer 5* wieder in unsere Charts geschossen. Bei Redaktionsschluss war noch nicht bekannt, ob Deutschland nun Weltmeister wurde oder nicht. Dank *PES 5* können Sie dies jederzeit selbst entscheiden.




## Hol's dir!

| Spiel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Austin Mini Racing | Gross Electronic | Juli |
| FS 2004: Canadair CRJ | NBG | Juli |
| FS 2004: Islands of Malta | NBG | Juli |
| Goodyear Racing | Gross Electronic | Juli |
| Kawasaki: Jet Bikes | Gross Electronic | Juli |
| Kawasaki: Quad Bikes | Gross Electronic | Juli |
| Kawasaki: Snow Mobiles | Gross Electronic | Juli |
| Prey | Take 2 | 13. Juli |
| The Ant Bully | Midway | Juli |

# Flexibles Mäuschen!

## Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD – drei Ausgaben plus Mouseflex von Compad für nur 9,90 EURO! Sofort bestellen und einfangen!

Über 33% SPAREN + Mouseflex gratis

Mouseflex
Lieferung ohne Maus und Mauspad

COMPAD
www.com-pad.com

**Produktdetails:**

- Mouseflex dient als Halterung für das Mauskabel und verhindert das lästige Nachziehen des Kabels
- Die gewählte freie Kabellänge gewährt einen beliebigen Aktionsradius
- Mouseflex ermöglicht das Arbeiten mit der Maus ohne Einwirkung von Zugkräften auf das Kabel
- Sie haben ein Arbeitsgefühl wie mit einer schnurlosen Maus
- Dynamische Auslenkung der Haltearmspitze, sobald der Grenzbereich der freien Kabellänge überschritten wird

**Bequemer und schneller online abonnieren:**

**abo.pcaction.de**

**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.**




Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

**☒ Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.**

**Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!**

**Absender**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
Compad-Mouseflex
(Art.-Nr.: 003033 )
(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 13

Die Trojaner warten in sicherer Deckung auf die Griechen, die mit Leitern anrücken.

»Selbst an Fasching wurde die Berliner Mauer gut bewacht.«

# Die Mauer schützen




AUF DVD
VIDEO

**In TROY: DIVINE PLAYGROUND versuchen die Griechen Troja zu erobern. Zwar mit Trojanern, aber ganz ohne Viren.**

HALF-LIFE 2 | Haben Sie die Schnauze voll von futuristischen *Half-Life 2*-Modifikationen mit Wummen und Zombies? Dann ab in die Sandalen und auf nach Troja (Englisch: Troy). Im Jahre 1250 vor Christus ziehen Sie in den Krieg. Die Stadt erzittert unter griechischen Angriffswellen. Allerdings lassen die Hellenen diesmal ihr Pferd zu Hause. Die Trojaner würden ja wohl nicht schon wieder darauf hereinfallen.

## STURM AUF TROJA

Als zentrales Spielprinzip dient ein astreiner Assault-Modus, wie wir ihn in der Form bislang noch nie gesehen haben. Zwischen den Griechen und der Stadt Troja steht eine gewaltige Mauer, die zwar ein Tor hat, den Möchtegern-Eindringlingen aber selbst nach mehrmaligem Klingeln keinen Einlass gewährt. So bleibt Ihnen nur der Weg über das Bollwerk. Dazu schleppen Sie Leitern vom Strand zur Stadtmauer und hoffen, dass Sie es damit auf die andere Seite schaffen, bevor jemand Ihr Klettergerät oder noch schlimmer Sie zerbröselt. Von der Wehr aus öffnen Sie dann Ihren Kameraden das Tor und dringen weiter in die Stadt vor. Ziel ist es, am Platz vor dem Tempel 30 Sekunden zu überleben, was sich in Anbetracht der ständig am heiligen Ort erscheinenden Verteidiger als nicht einfach entpuppt. Sie sollten also ein paar Mitstreiter im Schlepptau haben.

## GUT GEWÄHLT

Zu Beginn wählen Sie eine der beiden Parteien. Entweder versuchen Sie mit den Griechen die Stadt einzunehmen oder Sie unterstützen die Trojaner bei der Verteidigung. Als göttliche Kampfsau kommen Sie natürlich in den Genuss einiger brauchbarer Spezialfähigkeiten, die jedoch von der Wahl der Geistesklasse abhängen. Da hätten wir den so genannten Hero, den Olympian und den Shade. Jede Klasse verfügt über eine permanente Bonusfähigkeit und zwei zuschaltbare Extrafähigkeiten. Dauerhafte Boni verbrauchen keine Seelenenergie, per Zifferntaste aktivierte Fähigkeiten hingegen schon.

## HELDENHAFT

Schon in der Antike gab es offensichtlich Mitläufer: Permanent dackeln dem Hero hirnlose Helfer hinterher – bis dass der Tod sie scheidet. Weiterhin wendet der Hero bei Bedarf Schaden von seinen Gefolgsmannen ab oder sorgt in einem gewissen Radius bei Teamkameraden für Heilung. Der Olympian lenkt physikalischen Schaden auf seine Seele um, so lebt er zwar länger, kann aber weniger göttliche Fähigkeiten einsetzen. Ähnlich wie Maria Callas lässt er einen markerschütternden Schrei vom Stapel, der sämtliche computergesteuerten Soldaten im Umkreis vor Schreck erstarren lässt. Als permanenten Bonus beginnt der Olympian die Spielrunde mit etwas mehr Gesundheitspunkten als die anderen Klassen. Der Shade macht sich bei Bedarf wie das Geld auf dem Konto eines PC ACTION-Redakteurs unsichtbar. Wieder wirkt dieser Effekt nur bei computergelenkten Kriegern, und auch nur, wenn der Shade sich in einiger Entfernung befindet. Als gewiefter Fassadenkletterer trägt er einen Enterhaken im Gepäck, den er auf Mauern und Häuser schleudert, um dann hinaufzukraxeln. Fensterln will er damit allerdings nicht, sondern Sabotageakte durchführen. Denn er nimmt schneller als andere Klassen Leitern, Türen und diverse zerlegbare Objekte auseinander.

## AUF IN DEN KAMPF

Genug geplänkelt, jetzt ab in die Schlacht. Zu Rundenbeginn (wie auch nach Ihrem virtuellen Ableben) überfliegen Sie das Schlachtfeld in Form einer Seele. So greifen Sie natürlich nicht direkt ins Geschehen ein, sondern beobachten lediglich die Schlacht von oben. Um




Wenn die Trojaner zum Gegenangriff ausholen, bleibt schon mal einiges liegen.

Wenn sie auch hübsch aussehen, Explosionen haben der soliden Stadtmauer nichts an.

Die Griechen haben es bis auf die heiß umkämpfte Mauer geschafft.

Kommt der Schwertkämpfer noch näher, ist er eine echte Gefahr.

endlich ein paar Schädel zu spalten, fahren Sie in feinster *Messiah*-Manier in einen freien Soldaten. Also quasi umgekehrter Exorzismus, cool! „Befahrbare" Krieger kennzeichnet das Spiel praktischerweise durch den Schriftzug „Mortal" (Sterblicher), sowie einer Prozent-Lebensenergieanzeige. Je nach Soldat fällt die Bewaffnung unterschiedlich aus: vom klassischen Schwert, über den Wurfspeer bis zu Kurz- und Langbögen sind insgesamt sechs zeitgemäße Werkzeuge am Start.

### HOKUSPOKUS

Auch im Kampf lassen Sie selbstverständlich Ihre spirituellen Muskeln spielen. Jede Waffe verfügt über einen normalen und einen göttlichen Angriffsmodus. Der Letztgenannte führt meist zu massiven Sterberaten in den feindlichen Reihen. So greifen Sie beispielsweise auf explosive Wurfmesser, tödliche Scharfschützenattacken oder schnelle Sturmangriffe zurück. Die hauen mächtig rein! Der Gebrauch dieser Fähigkeiten ist jedoch begrenzt. Der so genannte Seelenpool verbraucht sich bei Einsatz von Zauberwerk und lädt sich erst nach einer gewissen Zeit wieder auf. Gehen Sie also behutsam mit Ihren Spezialfähigkeiten um.

### DUO INFERNALE

Die Modifikation beinhaltet zwei Spielmodi. Zum einen den bereits erwähnten Assault-Modus, der gleichzeitig Kern des Spiels ist. Zum anderen stellt *Troy* für Freunde kurzweiliger Messerstechereien einen Deathmatch-Modus zur Verfügung, in dem es ausschließlich darum geht, alle Gegner zu Brei zu kloppen. Dürftig ist die Auswahl an Schauplätzen, es existiert nämlich nur eine Karte, die sinnigerweise Troy heißt. Auch sonst leidet die Mod noch unter kleineren Schönheitsfehlern. So kommt es ab und an vor, dass Sie sowohl in Seelenform als auch als Soldat in einer Wand stecken bleiben. Dann hilft meist nur ein erneutes Verbinden zum *Troy*-Server. Gerade deswegen macht es uns traurig, dass die Entwickler nicht an der Modifikation weiterbasteln. Sie würden das Projekt aber gern an ein vertrauensvolles Modteam abgeben, das Bugs beseitigt und neue Versionen veröffentlicht. Wir hoffen, dass sich jemand für diese ehrenvolle Aufgabe findet, es wäre schade, eine solch innovative Hammer-Modifikation brachliegen zu lassen.

Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: www.troymod.com**

**Half-Life 2** — AUF DVD MOD

| | |
|---|---|
| AUTOR | Diverse |
| FILENAME | troydp.zip |
| VORAUSSETZUNG | Half-Life 2, Steam |

PRO + CONTRA
- + Unzählige geniale Ideen
- − Keine Unterstützung mehr von den Machern

*FAZIT: „Man muss keine neuen Geschichten erfinden, um ein geiles Spiel zu machen."*

## Inhalt



## Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder *Star Wars*. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

## Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das inzwischen 19-köpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

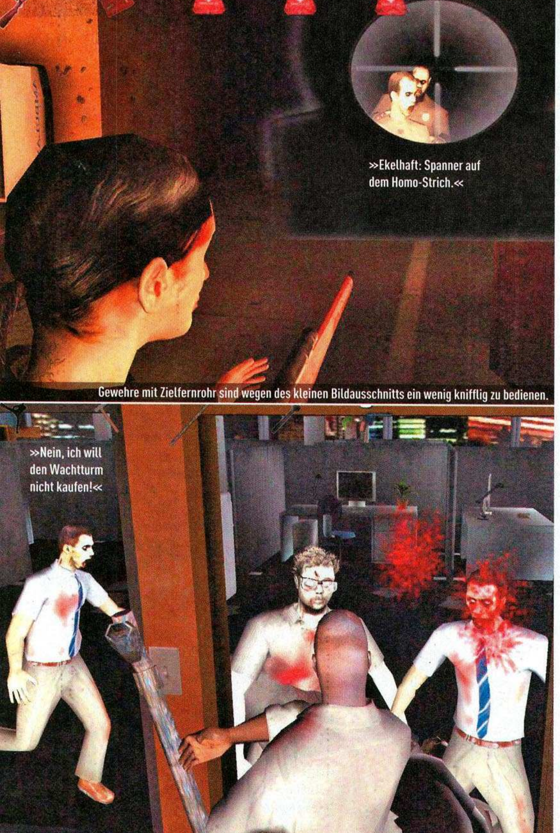
## Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware fwür Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de

Der untote Nachtwächter steht zwar in Flammen, ist aber immer noch gefährlich.

»Bei Frauen beliebt: übergroße Flutschfinger.«

# Einen Zombie, bitte.



»Ekelhaft: Spanner auf dem Homo-Strich.«

Gewehre mit Zielfernrohr sind wegen des kleinen Bildausschnitts ein wenig knifflig zu bedienen.

»Nein, ich will den Wachtturm nicht kaufen!«

Die beiden Zombies behindern sich gegenseitig an der Tür. So sind sie für Sie ein leichtes Opfer.

**Was als Cocktail gemein knallt, kann auch in THE AWAKENING Ihr Verhängnis sein: Zombies fallen über Sie her.**

UT 2004 | Zombie-Horden überrennen mal wieder die Welt – und was tun Sie? Alle platt hauen natürlich! So auch in der *Unreal Tournament 2004*-Modifikation *The Awakening*. Zombies stürmen Ihr Bürogebäude und ein mysteriöser Anrufer steht Ihnen dabei mit hilfreichen Tipps zur Seite. Um nicht auf dem Speiseplan der hungrigen Toten zu enden, machen Sie sich aus dem Staub, was auf Grund des anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades eine echte Herausforderung darstellt. Nagen die fauligen Kerle Sie im Bürogebäude an, spielen Sie aber einfach im Krankenhaus weiter. Um nicht wie die Schweden auf der Suche nach dem deutschen Tor hilflos durch die Gegend zu eiern, lösen Sie auch Aufgaben. Behalten Sie also Ihre Missionsliste im Auge (Tabulator-Taste). Die Aufträge nehmen Sie als Einzelkämpfer oder mit bis zu drei todesmutigen Mitstreitern in Angriff. Im Mehrspieler-Modus sorgen getötete, oder zu spät eingestiegene Spieler aufseiten der Zombies für Angst und Schrecken. Dem Untoten-Jäger stehen vier Charaktere zur Wahl, die sich hauptsächlich in Kampfstil und Inventargröße unterscheiden. In Ihren Taschen findet sich meist nur Platz für fünf Gegenstände, Überflüssiges werfen Sie den wütenden Kreaturen am besten an den hässlichen Schädel. Das Arsenal umfasst zwei Nahkampf-, fünf Fernwaffen und diverse Zusatzgeräte, etwa explosive Spielzeugautos oder Drahtfallen. Um Missionsziele zu erfüllen benötigen Sie zudem einen Feuerlöscher oder eine Schlüsselkarte. Zusätzlich nageln Sie auch mal eine Runde Holzbretter vor Türen, um die fauligen Untoten eine Weile aufzuhalten. Grafisch haut *The Awakening* zwar nicht vom Hocker, jagt Ihnen aber einen Schauer nach dem anderen über den Rücken. Prügeln die lebenden Toten zu heftig auf Sie ein, legt sich der aus dem Fernsehen bekannte Schneestöbereffekt über den Bildschirm. Die derart getrübte Sicht macht es schwer, die Orientierung zu behalten. Weil wir hoffen, dass Sie die Zombies genauso unappetitlich genial finden wie wir, finden Sie die Mod auf unserer Silberscheibe. Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: www3.telus.net/poshih**

**Unreal Tournament 2004** — AUF DVD — MOD

| | |
|---|---|
| AUTOR | Diverse |
| FILENAME | TheAwakening_104_Beta.exe |
| VORAUSSETZUNG | UT2004, Patch 3369 |

**PRO + CONTRA**

- + Viele innovative Ideen sind gut umgesetzt
- – Spielt sich stellenweise sehr träge

*FAZIT: „Spannendes Material für Zombie-Freunde und solche, die es werden möchten."*


»Lego-Las sucht seinen Freund Duplo-Las.«

Die frei drehbare Kamera ist gewöhnungsbedürftig. In dieser Ansicht ist das Lenken schwierig.


»Hurra, die Sowjetunion ist im Halbfinale!«

Der Typ im Fahrzeug vor uns hat die Fahne. Wir rammen ihn, um Sie zu klauen.

# Hier kommst du über die Runden

**Rennspiel-Freaks sollten sich UNWHEEL R5 unbedingt ansehen. Nur wer kräftig aufs Gaspedal steigt, sieht als erster die Zielflagge.**

UT 2004 | Gentlemen, start your engines! Das kunterbunte Rennspielspektakel *Unwheel* erfreut Sie mit einer brandneuen Version. In *R5* steigen Sie in eine von 40 hübschen Karren und geben ordentlich Gas. Vom Formel-1-Renner bis zum Monstertruck ist dabei alles vertreten, was das Spielerherz begehrt und den Geschwindigkeitsrausch fördert. Die Möglichkeiten, sich in testosterongetränkten Wettkämpfen zu messen, sind schier unendlich – zehn Spielmodi auf über 80 Rennstrecken machen es möglich. Klassische Rundenrennen sind selbstverständlich, die Modfikation wartet aber auch mit einfallsreicheren Varianten wie Capture the Flag, Team KBall (großen Ball in Löcher schubsen) oder Wrecker auf. Die letztgenannte Variante greift dabei das bekannte Spielprinzip von *Destruction Derby* auf: Ziel ist es, die Gegner regelrecht zu zerlegen und als Letzter noch fahrtüchtig zu sein. Die Schauplätze sind bunt gemischt, nahezu realistische Rennstrecken wechseln sich mit *Micro Machines*-ähnlichen „Legosteine auf dem Tisch"-Szenarien ab. Zwar treten Sie auch im Offlinespiel gegen Bots (computergesteuerte Gegner) an, menschliche Spieler im Internet zu versenken macht aber wesentlich mehr Laune. Eine weltweite Highscore-, respektive Rundenzeitliste ermuntert ehrgeizige Spieler zur Rekordjagd. Um Frust zu minimieren, setzt sich die Highscore-Tabelle von Zeit zu Zeit zurück, das soll den Wettkampf auch auf lange Sicht am Leben erhalten. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie die Mod zwar nicht auf DVD, Rennspiel-Fans sollten trotzdem den knapp 600 Megabyte großen Download nicht scheuen. Es lohnt sich, den das Spiel macht Laune!

Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: http://unwheel.beyondunreal.com**

# Geflügelfluchtverein

**Ein Suppenhuhn hat es nicht leicht. Das erfahren Sie in CHASE THE CHICKEN am eigenen Leib. Bringen Sie das Federvieh in Sicherheit.**

UT 2004 | Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Hühnchen und stehen in der Küche und da auch noch auf dem Speiseplan. Was würden Sie tun? Die Beine in die Hand nehmen und wegrennen natürlich! Und schon haben Sie verstanden, worum es bei der *Unreal Tournament 2004*-Mod *Chase the Chicken* geht. In einer quietschbunten Stadt verfolgen Sie nicht nur der Koch, sondern auch unzählige Passanten – und Sie sollen die eigenen Federn retten. Die Steuerung ist dank Bildschirmhilfen sehr schnell zu erlernen und kinderleicht. Mithilfe von Sprung- und Sprinteinlagen versuchen Sie, die Verfolger abzuhängen. Werfen Sie ein frisch gelegtes Ei, bringt das nahende Hühnerfänger ins Schleudern. Doch behalten Sie stets Ihre Energie im Auge. Kommt Ihnen ein blutrünstiger Verfolger zu nahe, geht diese nämlich schnell flöten. Ebenso wenn Sie spurten oder mit Ihrem unausgebrüteten Nachwuchs um sich werfen. Je nach Energiestand verändert sich ebenfalls die Fülle Ihres Federkleides. Daran erkennen Sie zusätzlich, wie viel Leben noch in Ihnen steckt. Ziel ist es, möglichst schnell durch die Stadt und in das rettende Flugzeug zu kommen. Konzipiert für Acht bis 14-Jährige ist die Mod auch für Erwachsene durchaus suchtgefährlich. *Chase the Chicken* ist ein kurzweiliger Gacker-Spaß ganz ohne Cholesterin.

Jürgen Krauß/Andreas Bertits

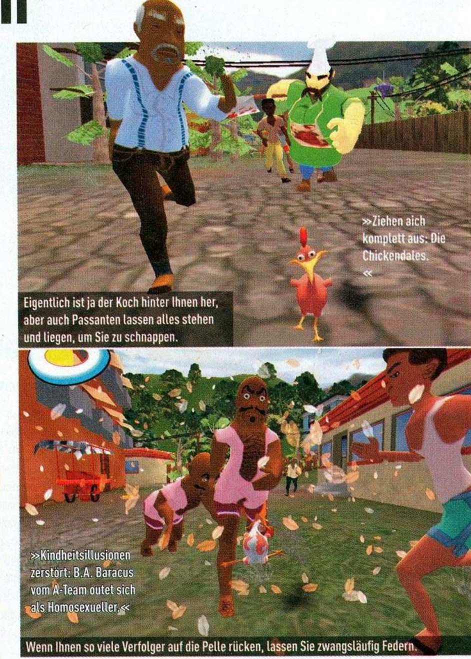
**Info: www.chasethechicken.com**

**Unreal Tournament 2004** — AUF DVD: MOD

| | |
|---|---|
| AUTOR | Team Speed-Force Alpha |
| FILENAMEN | ChaseTheChicken_Installer.exe |
| VORAUSSETZUNG | UT2004, Patch 3369 |

**PRO + CONTRA**
- + Kitschig-schön gestaltet.
- − Leider nur eine Karte

*FAZIT: „Kurzweilig und witzig, für Kinder und Junggebliebene."*


»Ziehen aich komplett aus: Die Chickendales.«

Eigentlich ist ja der Koch hinter Ihnen her, aber auch Passanten lassen alles stehen und liegen, um Sie zu schnappen.

»Kindheitsillusionen zerstört: B.A. Baracus vom A-Team outet sich als Homosexueller.«

Wenn Ihnen so viele Verfolger auf die Pelle rücken, lassen Sie zwangsläufig Federn.



»Immer vor Ort: Ladenhüter.«

Für ein nettes Gespräch mit dem Barkeeper sollte immer Zeit sein.

# Feuerfrei

**Lassen Sie Ihre Knarre mal zu Hause. In SHANTYTOWN und WEEKDAY WARRIOR quasseln und rätseln Sie sich durch die Abenteuer.**

HALF-LIFE 2 | Immer diese Guildhall-Studenten – zaubern eine tolle Mod nach der anderen aus dem Hut! Diesmal erfreuen sie uns gleich mit zwei Adventures auf *Half-Life 2*-Basis. Das erste nennt sich *Shantytown* und ist, so unglaublich das klingen mag, ein klassisches Point&Click-Adventure. Für uns alte Säcke ist klar, was das bedeutet, für die Jüngeren noch mal in einem Satz: Es gibt kein wüstes Geballer und Umhergerenne, Sie zwingen Ihre Spielfigur lediglich durch Mausklicks zu Bewegungen und Interaktion mit Objekten. Klingt ein wenig altbacken, spielt sich im modernen *Half-Life 2*-Kleid aber wirklich gut. Die Geschichte beschreibt ein post-apokalytisches Szenario, in der die Welt von einer Pilz-Plage befallen ist. Das mag für Psilocybin-Fans ein Grund zum Feiern sein, die Bewohner von Shantytown finden es eher lästig. Sie wohnen in einer riesigen Siedlung übereinander, was zu sozialen Differenzen führt. Sie gehen als Ellie samt Roboterfreund T.E.D. auf eine spannende Suche nach dem Unhold, der von oben Müll auf Ihre Hütte schmeißt. Für gelangweilte Bürohengste empfielt sich die Modifikation *Weekday Warrior*. Ebenfalls ein klassisches Adventure, wenn auch mit WASD-Steuerung. Von zahlreichen Minispielen und jeder Menge genialer Gags begleitet, lenken Sie Doug Smith durch ein Großraumbüro und verhindern an einem ausnahmsweise mal spannenden Bürotag die Entlassung Ihrer gesamten Etage. Büro-Golf, Abfall-Basketball und Voodoo-Dart sorgen in dem kurz geratenen Abenteuer für Abwechslung. Da hoffen wir doch, dass uns Guildhall weiterhin mit solchen Krachern versorgt.

Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: http://guildhall.smu.edu**



»Wurde wegen ihrer Gräueltaten gehängt: Brücke.«

Ellie rennt über eine Brücke in der vertikal gebauten Stadt Shantytown.

Trashball ist eines der vielen witzigen Minispiele in *Weekday Warrior*.

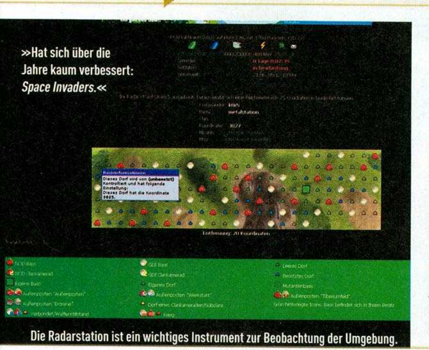
»Das behinderte Kind hat einen schönen Papierflieger gebastelt.«

»Hat einen schönen Stall: Bürohengst.«

Besiegen Sie Peter beim Bürogolf, leiht er Ihnen seine Golfhosen.

# AHOI, BROWSE!





»Hat sich über die Jahre kaum verbessert: *Space Invaders*.«

Die Radarstation ist ein wichtiges Instrument zur Beobachtung der Umgebung.

## Tiberiumbrause

**Verkürzen Sie sich die Wartezeit auf *C&C 3: Tiberium Wars* mit dem ähnlich klingenden TIBERIAN WARS.**

Wenn das Wort Tiberium fällt, um was geht es dann wohl? Richtig, um die beiden Streithähne GDI und NOD, die sich in *Command & Conquer* gegenseitig auf die Mütze hauen. So auch bei *Tiberian Wars* (www.tiberianwars.de), wobei es sich NICHT um den nächstes Jahr erscheinenden dritten Teil der *C&C*-Reihe handelt, sondern um ein Fan-Browserspiel. Unabhängig davon auf welcher Seite Sie kämpfen wollen, gilt es zu allererst eine ordentliche Basis aus dem Boden zu stampfen. Bessere Gebäude bedeuten mehr spielerische Möglichkeiten. Natürlich läuft nichts ohne das Mineral Tiberium. Ihr Sammler versorgt Sie zwar in regelmäßigen Intervallen mit dem begehrten Rohstoff, ohne ein paar Dörfer und einer gut ausgebauten Raffinerie geht es aber recht zäh vorwärts. Wer den umliegenden Spielern auf die Füße treten will, investiert entsprechend in Kampfeinheiten. Forschungsanlage und Fabrik ermöglichen den Bau von Panzern, Transporteinheiten und anderen schlagkräftigen Spielzeugen. Mit Hilfe der Radaranlage beobachten Sie den Fortschritt Ihrer Nachbarn und machen umliegende Ziele aus. Ihr Spezialagent kann Dörfer einnehmen und verteidigen. Sie sollten ihn aber gut trainieren, bevor Sie ihn auf besetzte Siedlungen loslassen. Aber selbst wenn er mal Prügel bezieht, ist es halb so wild. Gönnen Sie ihm eine Runde Schlaf, dann strotzt er wieder vor Energie. Sie spielen auf drei Servern: einer bietet die letzte stabile Version, der zweite dient zum Test von neuen Beta-Versionen und der ditte serviert eine Speed-Variante, bei der alle Vorgänge ein bisschen weniger Zeit brauchen.

Jürgen Krauß

»PC ACTION erklärt Musikbands: Blind Guardian.«

Diese fiesen Gesellen wollen uns ans Leder. Ihnen gilt es, aus dem Weg zu gehen.

»Ganz fiese Abfuhr: jemandem einen brennenden Korb geben.«

Ständig finden Sie Leichen.

PC ACTION SUPER-MOD 9-2006

# Ritter in der Not

**Wenn selbst die edlen Krieger in Bedrängnis geraten, stehen echte Helden auf dem Plan. In ARKTWEND: DAS VERGESSENE REICH bringen Sie Ordnung ins Chaos.**

MORROWIND | Sie haben beim Hardwarekauf geknausert und jetzt läuft *The Elder Scrolls 4: Oblivion* nicht richtig? Wir hätten da eine Alternative. Dank der Modifikation *Arktwend: Das vergessene Reich* erlebt Rollenspielvorgänger *The Elder Scrolls 3: Morrowind* einen zweiten Frühling. Wie so oft beginnt die Geschichte des Helden tragisch: Sie wurden als armes Findelkind in ein Kloster gesteckt. Doch es kommt der Tag, an dem Sie die Schnauze voll haben und ins Leben flüchten. Hier beginnt Ihre lange Reise. Doch schon zu Beginn überschlagen sich die Ereignisse. Kidnapping, Verschleppung, Explosion, Schiffe versenken, all das spielt sich in den ersten 15 Minuten ab. Schließlich stranden Sie einsam und allein auf der Insel Arktwend. Dieses große Eiland scheint nicht koscher, wie Sie bald anhand der ersten leichengepflasterten Meter feststellen. Offenbar ist hier der Held in Ihnen gefragt! Während Reiseleiter Herbert Sie auf dem Weg über die Insel zur Stadt Stormwend vollquatscht, bereiten Sie sich auf das Kommende vor. Als gefragter Recke buhlen gleich sechs Gilden um Ihre Mitgliedschaft und 1.000 computergesteuerte Einwohner warten mit ihren Problemchen auf den ersehnten Retter. Die fetzige Musik saugt Sie dabei in die fantastische Welt. Doch die Entwickler betrieben noch mehr Aufwand: Deutsche Sprachausgabe erfreut stellenweise Ihr Gehör, Videos Ihre Augen und frische Waffen und Dimensionstore das Spielerherz. Also: Mod installieren und am besten die nächsten Wochen Urlaub nehmen. Ein fantastisches Abenteuer, das Sie auf unserer DVD finden. Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: www.arktwend.de.vu**

| The Elder Scrolls 3: Morrowind | AUF DVD MOD |
|---|---|
| AUTOR | SureAl |
| FILENAME | ArktwendSetup.exe |
| VORAUSSETZUNG | TES 3, Tribunal, Bloodmoon |

**PRO + CONTRA**
- + Wochenlanger Spielspaß für TES 3
- + Nackte Frauen (siehe Bild unten)

*FAZIT: „Dieser Totalumbau hat es in sich, selten sehen Klassiker wieder so frisch aus."*

»Gute Nachrichten: Die Rolling Stones gehen doch noch mal auf Tour.«

Diese Zombies wollen uns partout nicht über die Brücke lassen.

Auch halbnackte Frauen fordern Ihre Aufmerksamkeit. Ihr kann geholfen werden!

»Sie haben einen Pudel? Wie schön. Ich habe zwei Möpse.«

# LIES MICH!

## Multiplayer-Pack 1 und Advanced Tactical Center

AUF DVD **Ghost Recon: Advanced Warfighter** | Mit einem Riesenpaket erfreut Ubisoft die Herzen aller *Ghost Recon: Advanced Warfighter*-Anhänger. Mit Hilfe des Advanced Tactical Center ist es leicht, Strategien fürs Team zu entwerfen und zu verbreiten. Das Multiplayer-Pack 1 begeistert mit frischen Karten, Level-Editor, erweiterter Koop-Kampagne, Deathmatch-Modus und und und. Als Sahnehäubchen beseitigt das Paket noch diverse Programmfehler. Unbedingt zugreifen! (JK)

**Info: www.ghostrecon.com**

## Leon's Coastline to Atmosphere


»Süß: Elefanten mit abschraubbarem Rüssel.«

**Half-Life 2** | Die Fortsetzung der *Half-Life 2*-Geschichte in *Episode One* ist nicht jedermanns Sache. Eine Alternative bietet *Leon's Coastline to Atmosphere*. In vier Einzelspieler-Levels erleben Sie, wie es Gordon Freeman auch hätte ergehen können. Musik aus anderen Spielen rundet das Ganze zum kurzweiligen und bleihaltigen Vergnügen ab. Die Zeit für den 175-Megabyte-Download sollte Ihnen das wert sein. (JK)

**Info: www.planetphillip.com**

## F.E.A.R. SDK

AUF DVD **F.E.A.R.** | Modding ist super, Modding ist toll. Das dachten sich die Herren von Vivendi wohl auch, als sie zeitgleich mit dem *F.E.A.R.*-Patch 1.04 ein SDK (Software Development Kit) zum Selber-Hand-anlegen veröffentlichten. Passend zum neuen Patch 1.05 gibt es deswegen auch ein neues SDK. Das Beste: Wir packten es inklusive Tutorial (siehe Seite 38) auf unseren Silberling. Manchmal ist das Leben einfach schön. (JK)

**Info: www.vugames.com**

## MultiTES4: Multiplayer Oblivion


»Protzig: Heiligenschein.«

**The Elder Scrolls 4: Oblivion** | Sie haben sich bestimmt schon gewünscht, das spannende Abenteuer von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* mit Freunden zu erleben. Hobbyentwickler „Loxton" veröffentlichte nun eine Alpha-Version seiner Mod *MultiTES4: Multiplayer Oblivion*. Mit einem Mitstreiter streifen Sie durch das Land. In späteren Versionen sollen Sie auch gemeinsam Aufträge erledigen und sich Duelle liefern. Doch Vorsicht! Da es sich um eine frühe Fassung handelt, funktioniert noch nicht alles einwandfrei. (AB)

**Info: http://csusap.csu.edu.au/~mloxto01**

## 2-on-2-Tournament-Map-Pack

AUF DVD **Far Cry** | Die Jungs vom Clan00 lassen es mal wieder kräftig krachen. Diesmal begeistern sie uns mit einem *Far Cry*-Map-Pack, das auf Zwei-gegen-zwei-Gefechte ausgelegt ist. Elf starke Karten finden sich in dem Paket, da ist für jeden etwas dabei. Schöne Strand-Fleckchen, comicartige Kleinstädte, malerische Inselszenarien – samt und sonders Schauplätze hitziger Schießereien. Und weil wir ganz genau wissen, was Spielerherzen begehren, haben wir das alles natürlich auf unserer Heft-DVD. (JK)

**Info: www.clan00.de**

# Knabberzeug

»Schatz, du hast einen Pickel am Hintern.«

Schießereien wie diese gehören nicht zum Adventure-Alltag in *Damnatio Memoriae.*

**Mit DAMNATIO MEMORIAE: CREATIO ANULO und TESTED 2.0 bekommen DOOM 3-Fans wieder ordentlich was zu knabbern.**

DOOM 3 | „Doom" und „Adventure" sind zwei sich völlig fremde Wörter. Das dachten wir zumindest, bis uns *Damnatio Memoriae* eines Besseren belehrte. Die Abenteuer-Modifikation führt Sie durch eine verrückte Welt voller Rätsel und Gewalt. Sprechblasen machen das Ganze interessant und lustig, flößen aber auch Furcht ein. Als namenloser Protagonist entführt man Sie auf einer Handlungsreise. Ihre Exekution steht kurz bevor. Da hilft nur eins: Flucht. Aber was für eine Rolle spielt das Artefakt Anulo? In Teil 2 der Mod-Reihe kommen Sie der Lösung des Rätsels auf jeden Fall näher. Zusätzlich stürzen sich Besitzer des *Doom 3* Add-ons in *Tested 2.0,* eine neun Einzelspielerkarten umfassende Map-Mod mit neuer Story.

Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: www.doom3maps.org**

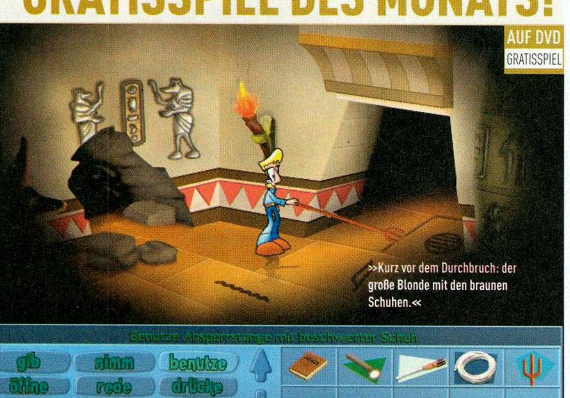
| Doom 3 | AUF DVD MOD/MAPS |
|---|---|
| AUTOR | Diverse |
| FILENAMEN | tested_v2.0.zip |
| VORAUSSETZUNG | Doom 3 Add-on, Patch 1.3 |

**PRO + CONTRA**

- \+ *Creatio Anulo* ist eine würdige Fortsetzung
- \+ Schwierigkeitsgrad bei *Tested 2.0* wählbar

*FAZIT: „Dazu können wir nur sagen: Fahrt doch alle zur Hölle!"*

# GRATISSPIEL DES MONATS!




»Kurz vor dem Durchbruch: der große Blonde mit den braunen Schuhen.«

Der Protagonist Julian versucht, beim Drücken der Bodenplatten nicht die falsche zu betreten.

## Knobelhobel

**Julian Hobler ist wieder unterwegs. In Ägypten hat der Student einige Rätsel zu knacken.**

Sparsamen Adventure-Fans sollte der Name *Patrimonium* geläufig sein. Das typische 2D-Abenteuer im Stil der alten Lucas-Arts-Meisterwerke wie *Indiana Jones* und *Day of the Tentacle* ist auf fünf Akte ausgelegt. Mit den Teilen eins und zwei eroberte sich das Spiel bereits eine Riesen-Fangemeinde. Ende Mai erschien endlich Akt drei des Abenteuers. Weil es aber ratsam ist, die ersten beiden Kapitel zuvor zu spielen, helfen wir Ihnen schnell mit der Vorgeschichte des bunten Spektakels auf die Sprünge. Nach dem Intro hängt Ihnen Julian Hobler am Mauszeiger. Der Arme ist nicht nur total abgebrannt, sondern hat auch einen Berg Schulden am Hals. Super, dass da gerade ein mysteriöser Brief Ihres Professors eintrifft, aus dem ein Flugticket nach Kairo purzelt. So können Sie den zwei Schuldeneintreibern vor Ihrer Haustür die lange Nase zeigen und sich aus dem Staub machen. Nur blöd, dass die zum Dank Ihre Bude in die Luft jagen. Aber was soll's? Jedenfalls erreichen Sie nach einigem Hickhack die ägyptische Hauptstadt. Dort verschaffen Sie sich Zugang zum Hotelzimmer des Professors Wonciek. Hier beginnt der dritte Teil. Der zerstreute Wissenschaftler entdeckte bei Ausgrabungen in einer Pyramide Echnatons einen Kristall aus bisher unbekanntem Metall. Das Artefakt wirkt wie eine Solarzelle und saugt Licht so stark auf wie Zewa Wisch & Weg die Kotze Ihres Pampers-tragenden Geschwisterchens. Merkwürdig: Dieselbe Firma, die die Ausgrabungen finanziert, hat auch die Typen auf der Gehaltsliste, die Ihre Bude in Schutt und Asche gelegt haben. Da sind Nachforschungen vor Ort Ehrensache. Sie suchen mit dem Mauszeiger die Umgebung ab und interagieren durch das Anklicken von Verben wie „Nimm" oder „Benutze" in Ihrer Benutzeroberfläche. Die Rätsel stellen sich anfangs schwieriger als in den Vorgängern dar, sind aber ideal für begeisterte Knobler. Um Einsteiger nicht zu vergraulen, werden Julians Kommentare und Andeutungen immer gehaltvoller und stoßen Sie schließlich direkt mit der Nase auf des Rätsels Lösung. Mangels Sprachausgabe sollten Sie daher aufmerksam lesen, was Ihre Spielfigur von sich gibt. Wir haben alle drei Akte für Sie auf unsere DVD gepackt.

Marc Brehme/Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: www.patrimonium.de**

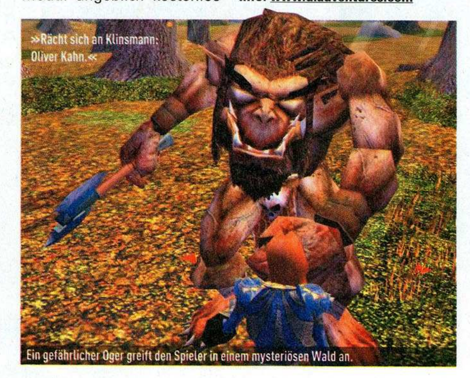
# Im Wald sterben

**Im NEVERWINTER NIGHTS-Modul DLA: WYVERN'S CROWN OF CORMYR setzen Sie sich vielen Gefahren aus.**

NEVERWINTER NIGHTS | Geheimnisse regen die Fantasie der Menschen an. Dies dachte sich wohl auch das DLA-Team und warf den sabbernden Fans nur hin und wieder einen kleinen Happen in Form von Bildern oder Informationsschnipseln vor. Bis vor kurzem sollte das mysteriöse Modul für *Neverwinter Nights* noch als kostenpflichtiger und offizieller Premium Download erscheinen. Doch Vertrieb Atari machte diesen Plan Ende Mai kurzerhand zunichte und stellte jegliche Unterstützung für Biowares Rollenspiel ein. Gut für Sie, denn jetzt erscheint das Modul angeblich kostenlos unter dem Namen *Wyvern's Crown of Cormyr* ungefähr zeitgleich mit dem fantastischen Magazin, das Sie gerade in den Händen halten. 20 Stunden Spielspaß soll das Abenteuer umfassen und ein neues gigantisches Gebiet – genannt Tir Na n'Og – sowie über 50 Gebäude enthalten. Außerdem schwingen sich Ihre Helden nun auf Pferde. Über die Hintergrundgeschichte hüllt sich das Team aber noch immer in Schweigen. Doch das *Forgotten Realms*-Szenario verspricht Kennern der Romane und Pen&Paper-Spiele eine abwechslungsreiche Welt voller Abenteuer. Allerdings wiegt der Download gewaltige 1,6 Gigabyte! Doch die Entwickler geloben, dass sich der Aufwand lohnt, schließlich stecken 15 Monate Arbeit in dem Projekt.

Andreas Bertits

**Info: www.dladventures.com**



»Rächt sich an Klinsmann: Oliver Kahn.«

Ein gefährlicher Oger greift den Spieler in einem mysteriösen Wald an.


LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!
TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE
BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



Mit dem neuen fühlenden Zauberschwert besorgen wir es diesem Troll richtig.



Die Spektralkatze ist eine der wenigen Gegner in *The Sentinent Weapon*.

# Lass die Waffen sprechen!

**Mit THE SENTINENT WEAPON 3.0 erhalten Sie Labertaschen in Form von Waffen als Mitstreiter.**

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION | Wenn Sie mit der Modifikation *The Sentinent Weapon* leise Stimmen zu hören glauben, brauchen Sie sich gar nicht zu wundern. Es ist Ihre neue Waffe, die mit Ihnen spricht. Aber halt, erzählen wir die Geschichte lieber von Anfang an. Zwischen den Städten Bravil und Leyawiin läuft Ihnen ein Schmied namens Krump über den Weg. Dieser labert von einer gefühlsechten Waffe. Wenn Sie jetzt an horizontalen Kontaktsport denken, liegen Sie daneben. Das Kampfgerät (Sie haben die Wahl zwischen fünf Waffen) ist mit der Kraft einer Seele geladen und liegt Ihnen stets mit Geschwätz oder sinnvollen Ratschlägen in den Ohren. Um das Teil zusammenzusetzen, braucht Krump aber einige Zutaten, auf deren Suche Sie sich postwendend begeben. Bringen Sie ein wenig Geduld mit, trotz genauer Fundortbeschreibung gestaltet es nicht immer leicht, die Ingredienzien abzugreifen. Als besonderes Schmankerl schnappen Sie sich zuletzt die Überreste eines frisch Verstorbenen, um Ihrem Zauberprügel Leben einzuhauchen. Hierbei wählen Sie zwischen Fred dem Feigling, Atkivir dem Mörder und Samson dem Möchtegern-Helden. Ein belegt die Waffe mit speziellen Zaubereffekten. Obendrein gibt es noch eine von drei Mini-Missionen als Belohnung. Ein mitgelieferter Zauberspruch erleichtert den Umgang mit dem neuen Begleiter. Jürgen Krauß/Andreas Bertits

**Info: www.clock.org/~psarris/levels**

**The Elder Scrolls 4: Oblivion** — AUF DVD MOD

| | |
|---|---|
| AUTOR | Damon Psarris |
| FILENAME | SentientWeaponV3.rar |
| VORAUSSETZUNG | TES 4: Oblivion |

**PRO + CONTRA**
- + Unterhaltsame Aufgabe mit netter Belohnung
- − Zu wenig Kämpfe

*FAZIT: „Der Auftrag ist eher nebensächlich, mit der neuen Waffe haben Sie aber viel Spaß.“*

# SURF DOCH MAL DA RUM!

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE | WAS GIBT'S 'N DA? |
|---|---|---|
| **SPIELE UND MODS** | | |
| Alles | www.extreme-players.de | Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön! |
| Rainbow Six | www.rainbowsix.org | Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf! |
| Splinter Cell | http://splintercell.unrealx.de | Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema. |
| Alles | www.moddb.com | Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten. |
| Battlefield 1942 | www.battlefield-1942.net | Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab! |
| Battlefield Vietnam | www.battlefield-vietnam.net | Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt. |
| Enemy Territory: Quake Wars | www.etqwhq.de | Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller! |
| Half-Life 2 | www.halflife-2.info | Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig. |
| Warcraft 3 | www.inwarcraft.de | Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht! |
| GTA 3 | www.gta3mods.de | Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt. |
| Half-Life | www.planethalflife.com/modcentral | Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht! |
| Counter-Strike | www.counter-strike.net | Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots. |
| Counter-Strike | www.clan00.de | Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen“ nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken! |
| FIFA | www.fifastadt.de | Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze. |
| Act of War | www.planet-actofwar.de | Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen! |
| Max Payne | www.mpzone.de | Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen. |
| Medal of Honor: Allied Assault | www.planetmedalofhonor.com | Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins. |
| TES4: Oblivion | www.planetoblivion.de | Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für Oblivion gibt, dann auf diese deutschen Communityseite. |
| Jedi Knight | www.darth-sonic.de | Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch. |
| Enemy Territory | www.planetwolfenstein.de | Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps. |
| Pro Evolution Soccer | www.pes-x.de | Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen. |
| Doom 3 | www.doom3maps.org | Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite. |
| Quake 4 | www.quake4maps.org | Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende. |
| Joint Task Force | www.jtfhq.de | Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen. |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | www.grawhq.de | Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot. |
| F.E.A.R. | www.justfear.de | Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter. |
| Star Wars: Empire at War | www.planet-eaw.de | Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier. |
| DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2 | www.schlacht-um-mitteler.de | Strategen in Tolkiens Fantasywelt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht. |

Der ultimative

# Kick für DVD-Fans!




AUCH ONLINE ERHÄLTLICH:
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE/SHOP

JETZT NEU TAGESAKTUELLE KINO- UND DVD-NEWS UNTER
WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

# SPIELETIPPS




## EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

**Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion PC Action**
**Kennwort: Tipps & Tricks**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de**

## PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.
Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de
Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

## TIPPS&TRICKS-INDEX

**HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.**



## KURZTIPPS



## SPIELETIPPS

# Hilf mir mal kurz!



»Sternzeichen: Lungen-Krebs.«

## Prey

Drücken Sie die **STRG**-, **ALT**- und **^**-Taste gleichzeitig, um die Konsole zu öffnen. Jetzt geben Sie die Cheats ein und erhalten die gewünschte Wirkung.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| god | Gott-Modus anschalten |
| give all | Sie bekommen alle Waffen und Gegenstände |
| give health | Volle Gesundheit |
| give ammo | Volle Munition |
| notarget | Unsichtbarkeit |
| freeze (x) | Bildschirm einfrieren. Für x eine beliebige Sekundenzahl eingeben |
| com_showfps 1/0 | Bilderwiederholungsrate an/ausschalten |
| benchmark | Benchmark anzeigen |
| gfxinfo | Grafikkarten-Informationen aufrufen |
| quit | Raten Sie mal! (Für alle Dummies: Spiel beenden.) |

## Rise & Fall: Civilizations at War

Öffnen Sie das **Chatfenster** mit der **Eingabetaste** und geben Sie den Cheat ein. Er funktioniert nur im Einzelspieler-Modus.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| olympus | 100.000 Gold, Holz und Ehre |

## Stubbs the Zombie

Erstellen Sie mit einem Editor die Datei **Init.txt** und fügen Sie sie in den Ordner mit der **Exe-Datei** ein. Als Inhalt geben Sie Folgendes ein:
**cheat_deathless_player 1**
**cheat_infinite_ammo 1**

Jetzt haben Sie unendlich viel Munition und sind unsterblich.

## Chris Sawyer's Locomotion

Diesen Monat ist *Chris Sawyer's Locomotion* als Vollversion auf unserer Heft-DVD. Da es zu dem Titel keine Cheats gibt, haben wir für überforderte Spieler folgenden Rat parat: Googeln Sie im Internet nach „Locomotion PC Cheats". Sie finden Trainer, die Ihre Geldsorgen erledigen.

## Der Pate

Im Mafia-Abenteuer gibt es einen simplen Trick, um anfangs schnell an Geld zu kommen. Speichern Sie das Spiel während der ersten Mission. Prompt bekommen Sie 500 Dollar und Respektpunkte. Sie speichern, gehen ins Hauptmenü zurück und laden den Spielstand: Erneut gibt es Kohle und Respekt. So, wieder speichern, ab ins Hauptmenü und so weiter. Auf diese Weise haben Sie schnell eine hübsche Summe zusammen.

## The Movies: Stunts und Spezialeffekte

Um alle Möglichkeiten zu genießen, brauchen Sie den Story-Modus nicht unbedingt durchspielen. Klicken Sie in den **The Movies Ordner** und öffnen Sie die Datei **unlocking.ini** per Editor. Hier fügen Sie Folgendes ein:
highest_decade = 2100
[prizes]

| | |
|---|---|
| RANKPRIZE_1 | RANKPRIZE_27 |
| RANKPRIZE_2 | RANKPRIZE_28 |
| RANKPRIZE_3 | RANKPRIZE_29 |
| RANKPRIZE_4 | RANKPRIZE_30 |
| RANKPRIZE_5 | RANKPRIZE_31 |
| RANKPRIZE_6 | RANKPRIZE_32 |
| RANKPRIZE_7 | RANKPRIZE_33 |
| RANKPRIZE_8 | RANKPRIZE_34 |
| RANKPRIZE_9 | RANKPRIZE_35 |
| RANKPRIZE_10 | RANKPRIZE_36 |
| RANKPRIZE_11 | RANKPRIZE_37 |
| RANKPRIZE_12 | RANKPRIZE_38 |
| RANKPRIZE_13 | RANKPRIZE_39 |
| RANKPRIZE_14 | RANKPRIZE_40 |
| RANKPRIZE_15 | RANKPRIZE_41 |
| RANKPRIZE_21 | RANKPRIZE_42 |
| RANKPRIZE_22 | RANKPRIZE_43 |
| RANKPRIZE_23 | RANKPRIZE_44 |
| RANKPRIZE_24 | RANKPRIZE_45 |
| RANKPRIZE_25 | RANKPRIZE_46 |
| RANKPRIZE_26 | RANKPRIZE_47 |
| STUNTRANKPRIZE_1 | STUNTRANKPRIZE_5 |
| STUNTRANKPRIZE_2 | STUNTRANKPRIZE_6 |
| STUNTRANKPRIZE_3 | STUNTRANKPRIZE_7 |
| STUNTRANKPRIZE_4 | STUNTRANKPRIZE_8 |

Den Wert nach **highest_decade** können Sie selbst bestimmen. Tragen Sie einfach die Jahreszahl ein, ab der Ihnen alle Schmankerl des Spiels zur Verfügung stehen sollen. Nun starten Sie das Spiel neu und schon kann es losgehen.

## Half-Life 2: Episode One

Bevor Sie die Cheats nutzen können, aktivieren Sie die Konsole. Gehen Sie in das Optionsmenü, Unterpunkt **Steuerung**. Drücken Sie das **Erweitert**-Fensterchen und klicken einen Haken bei **Konsole einblenden**. Jetzt öffnen Sie mit der **^**-Taste die Konsole. Sollte das Probleme bereiten, erstellen Sie im Steam-Menü eine Desktop-Verknüpfung und ergänzen die **Zielzeile** mit dem Parameter **-console**. Leerzeichen vor dem Strich nicht vergessen. Jetzt klappt's auf jeden Fall. Geben Sie die Cheats wie gewohnt ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| God | Gott-Modus |
| Buddha | Unsterblich, auch nicht bei Stürzen |
| Impulse 101 | Alle Waffen samt voller Munition |
| Impulse 102 | Kleine Totenköpfchen fallen vom Himmel |
| Impulse 200 | Waffenmodelle ausschalten |
| Infinite_aux_power | Volle Rüstung |
| Notarget | Unsichtbarkeit |
| Noclip | Ghost-Modus, durch Wände gehen |
| Npc_kill | Alle NPCs in der Umgebung sterben |
| Sv_unlockedchapters 6 | Alle Levels verfügbar machen |
| Viewmodel_fov x | Größe der Waffe festlegen. Für x eine beliebige Zahl eingeben |
| Sv_gravity x | Schwerkraft verändern. Für x eine beliebige Zahl eingeben. Je kleiner x, desto geringer die Gravitation |
| Sv_friction x | Bodenhaftung verändern. Für x eine beliebige Zahl eingeben |
| Sv_Bounce x | Abprallstärke verändern. Für x eine beliebige Zahl eingeben |

Benötigen Sie einen bestimmten Gegenstand? Kein Problem! Mit dem Konsolenbefehl **give** (Leerzeichen danach nicht vergessen!) bekommen Sie alles, was Sie wollen. Fügen Sie einfach das Objekt der Begierde nach dem Befehl ein und schon fällt es vom Himmel. Hier die Liste aller verfügbaren Gegenstände.

**Objekte:**
item_ar2_grenade, item_battery, item_box_buckshot, item_healthkit, item_healthvial, item_ml_grenade, item_mround, item_sniper_rounds, item_srounds, item_suit

**Waffen:**
weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_binoculars, weapon_brickbat, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_cubemap, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hmg1, weapon_hopewire, weapon_iceaxe, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_manhack, weapon_ml, weapon_molotov, weapon_physcannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_slam, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_sniperrifle, weapon_stickylauncher, weapon_stunstick, weapon_thumper

**Besonderer Tipp:**
Falls Sie in *Episode One* die Fahrzeuge vermissen, zaubern Sie sich welche herbei! Mit den Dingern haben Sie gegen die Combine leichtes Spiel.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| Ch_createjeep | Jeep fällt vom Himmel |
| Ch_createairboat | Luftkissenfahrzeug erscheint |

# Prey

**An Magnetbahnen begehen Sie Wände und Decken. Auf Wunsch verlassen Sie sogar Ihren Körper. Ja, PREY verwirrt. Mit unseren Tipps behalten Sie trotzdem einen klaren Verstand.**

## BASISWISSEN

### Schnellladen? Muss nicht sein!

Sobald Sie die „Death Walk"-Fähigkeit erhalten haben, können Sie in *Prey* nicht sterben. Wenn Ihnen die Lebenspunkte ausgehen, landen Sie in einem Tal, wo Sie sich Lebens- und Geisteskraft zurückverdienen können. Die Vorteile gegenüber dem klassischen Schnellladen: Sie kehren direkt zum Kampfgeschehen zurück und absolvieren weder zusätzliche Laufwege noch starren Sie Ladebalken an. Und besiegte Gegner knipsen Sie auch kein zweites Mal aus.

### Geisteskraft stressfrei einsammeln

Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben blau schimmernde Kugeln – statt jede mühselig per Hand einzusammeln, können Sie auch den „Spirit Walk"-Modus aktivieren – nun saugen Sie die Kugeln wie ein Magnet an.

### Auf Geister-Symbole achten

Selbst in dunklen Ecken und Nischen ist hin und wieder eines der Symbole eingeritzt, das Sie daran erinnert, an dieser Stelle besser in den „Spirit Walk" zu wechseln. Meistens erscheinen nun bislang unsichtbare Plattformen und Gehwege, doch zuweilen finden sich auch Geheimverstecke, die Sie nur als Geist sehen und betreten können.

### Der richtige Umgang mit dem Gleiter

Besonders im zweiten Drittel von *Prey* sind Sie viel in einem Gleiter unterwegs. Wenn Sie mal nicht weiterkommen, sollten Sie sich nach blau schimmernden Oberflächen und Objekten umsehen – das Blau markiert Stellen, an denen Sie den Traktorstrahl des Gleiters einsetzen dürfen. Er eignet sich vorrangig dazu, Kisten und andere den Weg versperrende Objekte wegzuräumen. Außerdem können Sie einen Gegner hochheben und über den nächstbesten Abgrund fallen lassen.

### Wie gelange ich an Zahlencodes?

Ihr Vogel übersetzt Ihnen sämtliche Texte an Monitoren und Anzeigetafeln. Wenn Sie also vor einem Zahlenschloss stehen, sehen Sie sich lediglich in der näheren Umgebung – meist genügen einige Meter – nach dem richtigen Bildschirm um.

## DIE BOSSKÄMPFE

### Bossgegner 1: Centurion

Der erste dickere Brocken setzt zwei schwere Maschinenkanonen gegen Sie ein. Außerdem erscheinen gelegentlich kleinere Gegner in der Arena. Die sollten Sie zuerst erledigen. Verstecken Sie sich hinter den Säulen und warten Sie, bis sich die beiden Kraftfelder abschalten. Huschen Sie dann in einen der kleinen, dahinterliegenden Seitenräume und warten Sie, bis der Centurion sich vor den Eingang kniet und beginnt, in Ihr Versteck zu ballern. Drücken Sie nun den Schalter für das Energiefeld, um den Waffenarm des Gegners abzutrennen – mit dieser neuen Knarre ist der Centurion kein Problem mehr.

### Bossgegner 2: Jen-Mutation

Das Ergebnis eines bitterbösen Experiments nutzt zwei Strahlenwaffen und rennt regelmäßig in einem Nahkampfangriff auf Sie zu – bleiben Sie immer auf Distanz und in Bewegung! Sobald Sie dem Biest einige Treffer verpasst haben, sendet es zwei Heilsonden. Sie haben nur ein kurzes Zeitfenster, um jeweils eine der Sonden zu zerstören. Setzen Sie daher besser die Wurmkanone oder den Raketenwerfer ein. Ist die Heilfähigkeit des Monsters erst mal beseitigt, halten Sie einfach nur noch drauf.

### Bossgegner 3: der Wächter

Das Prinzip ist simpel: Knallen Sie einfach alles ab, was Ihnen der Wächter vor die Nase teleportiert. Machen Sie ausgiebig Gebrauch von den beiden Munitionsquellen für Ihre Wurmkanone. Vorsicht, es erscheint auch ein Centurion sowie eine schwächere Variante der Jen-Mutation! Sobald der Ansturm beseitigt ist, kommt der Wächter zu Ihnen in die Arena herunter – eine schlechte Idee, da Sie so nur noch ein paar Granaten brauchen, um Ihn abzuservieren.

### Bossgegner 4: die Mutter

In der ersten Phase zerstören Sie die Platten des grün schimmernden Würfels. Das geht locker: Wechseln Sie in den „Spirit Walk" und beschießen Sie die Platten per Bogen. Sobald Sie ein paar erwischt haben, kehren Sie in Ihren Körper zurück und knallen die leuchtenden Platten mit einer normalen Waffe ab – nutzen Sie wieder die Munitionsquellen für die Wurmkanone. Wiederholen Sie dieses Spielchen, bis der Würfel vernichtet ist. Dann beginnt Phase zwei: Rennen Sie zu den drei Abschussvorrichtungen und drücken Sie die Schalter, um Sprengkörper in die Luft zu befördern. Sobald sich der Boss einer der Bomben nähert, bringen Sie diese mit einem gezielten Schuss zur Explosion – der Schild des Gegners versagt daraufhin für einige Sekunden, die Sie nutzen, um auf die Mutter zu ballern.

## KNIFFLIGE LEVELS

### Der Komplex: Wie komme ich aus dem Würfel?

Der Würfel ist von einer Art Schiene durchzogen, an deren Startpunkt ein leuchtender kleiner Kasten sitzt. Ziel ist es, den Würfel so zu neigen, dass dieser Kasten gemäß der Schwerkraftgesetze die Schiene bis zum Ende entlangfährt. Klingt kompliziert, ist aber höchst simpel: An den Innenwänden des Würfels befinden sich Schwerkraftschalter. Feuern Sie auf die jeweiligen Schalter, um den Würfel so zu neigen, dass der bewegliche Kasten in die richtige Richtung rutscht.

### Der Komplex: Was mache ich in dem Raum mit den zwei Kisten und dem Energiefeld in der Mitte?

Zunächst gilt es, die Schwerkraft an der Konsole in diesem Raum umzudrehen. Dann schieben Sie eine Kiste hinüber in die andere Raumhälfte. Beide Kisten

O P Q



Fies: Sobald der erste Bossgegner seinen Waffenarm (B) in Ihr Versteck hält, aktivieren Sie per Schalter (A) das Energiefeld.



Der leuchtende Kasten (A) soll die Schiene (siehe Pfeil) entlangrutschen. Die Schalter (B) verändern die Schwerkraft!


Ein typisches Rätsel in *Prey*: Ihr Körper (im Kreis) ist auf einem Aufzug „geparkt", als Geist drücken Sie den Schalter.

gehören hinten an die Wand, wo Sie zusammen eine kleine Treppe hinauf in den nächsten Gang darstellen.

**Wie löse ich die Aufgabe der Mutter?**

Die Mutter bietet Ihnen einen Handel an: Sie gelangen schneller zu Jen, wenn Sie Ihren Wert unter Beweis stellen. Dazu müssen Sie durch den Raum nach oben zum Teleporter gelangen. So geht's: Zunächst wechseln Sie in den „Spirit Walk" und gehen über die nun sichtbaren Brücken rechts zum Schalter und betätigen ihn. Dann stellen Sie Tommys Körper auf der magnetischen Plattform ganz links ab. Nun wandeln Sie als Geist wieder zurück zum Schalter und drücken ihn erneut – Tommy wandert mit der Plattform ein Stockwerk nach oben. Wiederholen Sie dieses Manöver, bis Sie ganz oben angelangt sind.

**Auge in Auge: Wie drücke ich beide Schalter gleichzeitig?**

Stellen Sie Tommy vor einen der beiden Schalter, dann laufen Sie als Geist zu dem anderen. Sie betätigen ihn und springen augenblicklich zurück in Ihren Körper, wo Sie sofort den zweiten Schalter verwenden. Auf diese Weise aktivieren Sie die beiden Knöpfe nahezu zeitgleich.

**Die Konsole**

Natürlich können Sie bei der vorliegenden *Doom 3*-Engine einige der bekannten Befehle nutzen, teils in abgewandelter Form. Die Konsole öffnen Sie mit **Strg-Alt-^** oder **Strg-Alt-Umschalt-^**. Beispiele für Befehle:

**god** (Unverwundbarkeit)
**pm_thirdperson 1** (Verfolgerperspektive)
**listCmds** (Liste der Konsolenbefehle)

## MEHRSPIELERTIPPS

**Farbige Namen**

Eingefleischte Mehrspieler-Freunde kennen bereits die farbigen Zeichen im Namen. Am einfachsten erstellen Sie kurzerhand eine Mehrspieler-Partie und gehen in die Optionen (**Escape**). Dort tippen Sie zunächst den gewünschten Namen vollständig ein und setzen hinterher die gewünschten Farbcodes, die für alle nach rechts folgenden Zeichen gültig sind. Die Farbcodes sind bei korrekter Eingabe unsichtbar, aber dennoch vorhanden und ergo bei Bedarf auch wieder zu löschen. Hier gilt folgende Tabelle:

| Code | Farbe |
|---|---|
| ^1 | Rot |
| ^2 | Grün |
| ^3 | Gelb |
| ^4 | Blau |
| ^5 | Türkis |
| ^6 | Rosa |
| ^7 | Weiß |
| ^8 | Grau |

Wenn Sie also **^2M^8iL^3h** eingeben, erscheint das „M" in Grün, „iL" in Grau und das „h" in Gelb.

Ansgar Steidle/Manuel Grundmann/Felix Schütz

# Savage Walk

**Jetzt liefern wir Ihnen zu allen Mehrspieler-Karten passende Tipps. Die erste Karte für Mehrspieler bietet von allen Spielelementen etwas.**



**Bunte Mischung**
Je nach bevorzugter Spielweise finden Sie rote, gelbe und blaue Ladestationen für die Wurmkanone. Da es auf der Karte keinen Werfer gibt, ist die Wurmkanone mit der blauen Ladung die erste Wahl für Distanzschützen. Wer geschickt mit der Wumme umgeht, kann die anderen Waffen vernachlässigen.



**Durch die Wand**
Vor dem Energiekäfig liegt die Autokanone. Um die Munition im Energiekäfig zu bekommen, wechseln Sie kurz in die Geistergestalt und passieren so problemlos den blauen Schutzschild. Während Sie als Geist umherspuken, ist Ihr Körper völlig schutzlos.



**Tod von oben**
Durch die Löcher in der Decke können Sie die Ebene ein Stockwerk tiefer gut überblicken. Um überraschten Gegnern einen vor den Latz zu knallen, schießen Sie entweder kopfüber von den leuchtenden Wandpfaden oder stellen sich neben die Löcher und schauen von der Kante runter.

# Shuttle 1

***Prey* bietet neben Schwerkraftspielchen zu Fuß auch noch verrückte Flüge in Raumgleitern.**



**Flugstunden**
Die Raumgleiter haben gesonderte „Lebensenergie", doch wenn das Exoskelett des Raumers zerstört ist, sterben Sie. Während Sie am Steuer sitzen, ist die Geisterform nicht verfügbar. Neben der Primärbewaffnung besitzt der Raumgleiter einen Traktorstrahl, mit dem Sie andere Shuttles festhalten.



**Lufthoheit**
Von der Bucht aus können Sie den großen Mittelraum überwachen. In der Bucht stehen die gelbe und blaue Ladestation für die Wurmkanone. Links finden Sie hinter dem gelben Portal einen Werfer [W]. Mit dieser Bewaffnung zerlegen Sie gegnerische Raumgleiter.



**Tür und Tor**
Mit einem Raumgleiter sind Sie in der Bewegung eingeschränkt. Die großen Schleusen lassen sich zwar passieren, aber die kleinen Türen sind zu schmal. Greift man Sie im Shuttle von hinten an, dauert es meistens zu lange, um sich zu wehren. Die Schiffe sind einfach zu träge.

## Shuttle 2

**Im zweiten Shuttle-Level gibt es weniger Freiraum, dafür einige enge Korridore, die Sie teilweise befliegen können.**



**Spazierflug**
Einige der Flure passieren Sie mit dem Raumgleiter. Niedrig hängende Deckenbalken oder zu schmale Türen blockieren den sperrigen Gleiter jedoch. Ihre Gegenspieler, die zu Fuß unterwegs sind, haben dann meistens die besseren Karten, weil sie in den Fluren beweglicher sind.




**Scharfschütze vertikal**
Über dem Shuttle-Ablegepunkt befindet sich ein breit gezogener Wand-Pfad. An der Wand stehend haben Scharfschützen einen guten Überblick über einen weiten Teil des Levels und sind von den Mitspielern nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen.



**Schutzschirme**
Die großen blauen Schutzschirme lassen sich per Schalter deaktivieren. Geschosse jeglicher Art prallen an der Energiebarriere ab. Außerdem ist sie unpassierbar, es sei denn, Sie wechseln in die Geistergestalt. So lassen sich die Schutzschirme auch abschalten.

## Spindel-Sphären

**Bei dieser Karte bleiben Sie hauptsächlich auf dem Boden. Es gibt weder Wand-Pfade noch Schwerkraftumschalter.**



**Campen im Dunkeln**
Wer gern sein Zelt aufschlägt oder seine Leute aus dem Dunklen erschreckt, findet die eine oder andere finstere Ecke. Ahnungslosen Gegnern, die aus den Korridoren laufen, verpassen Sie einen Schuss aus nächster Nähe und setzen danach den finalen Schuss.



**Balanceakt**
Auf den mondkraterartigen Kugeln ändert sich die Schwerkraft nicht. Selbst wenn Sie springen oder kopfüber zum eigentlichen Fußboden laufen, stürzen Sie nicht ab. Die blauen Portale führen stets zu einem der Mondbälle beziehungsweise wieder hinunter.



**Dunkle Ecken**
Es lohnt sich, regelmäßig einen Blick in dunkle Ecken zu riskieren. Meistens finden Sie dort allerhand Sachen. Hinter der Wand auf dem Bild liegt ein Tabakbeutel, der Ihre Geisterenergie erhöht. Bisweilen verstecken sich feige Camper in den Ecken, um Ihnen eins überzubraten.

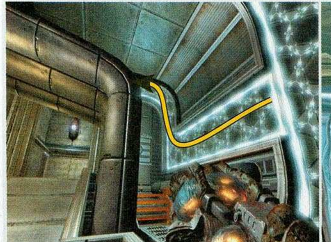







## Bio-Walk

**Ein recht übersichtlicher Schauplatz. Denken Sie daran: Auf den Gravitationsbahnen sind Sie nicht so beweglich. Wenn Sie springen, plumpsen Sie wie ein Sack runter.**



**Rohrraum**
In diesem ziemlich zentral gelegenen Raum treffen Sie häufig auf Gegner und gelangen von dort in sämtliche Bereiche. Wenn Sie dem eingezeichneten Pfeil folgen, bekommen Sie einen Werfer. Über die Bahn links nach oben kommen Sie unter anderem an eine Pfeife.



**Fenster**
Einer der wenigen möglichen Tricks, der bei Mehrspieler-Partien in Geistergestalt möglich ist: Überraschen Sie einen Gegner, indem Sie kurzerhand durch die Energiewand schlüpfen. Vorsicht: Der Widersacher erreicht Sie mit wenigen Schritten rechts durch die Tür. Gleich neben Ihnen liegt ein Beutel.




**Bahnen**
Rechts gegenüber bekommen Sie eine Autokanone und gleich dahinter liegt eine Friedenspfeife [A]. Falls Sie kurzerhand über den Graben springen wollen, laufen Sie ein Stückchen weit auf die Schräge hinter der Kante, bevor Sie hüpfen, sonst ist der Sprung zu kurz.

## Wächter-Schwerkraft

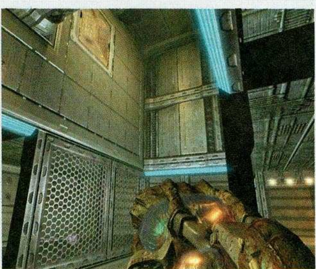
**Zwar können Sie hier die Schwerkraft nicht umschalten, Sie sollten sich die Karte allerdings genau ansehen, da sie trotzdem recht verwirrend aufgebaut ist.**



**Steilkurvenraum**
Hier gibt es einen nahtlosen Übergang zwischen zwei Anziehungskräften, die 90 Grad zueinander versetzt sind. Obwohl keine Gravitationsbahnen zu sehen sind, können Sie über den Weg nach oben laufen. Über ein Portal gelangen Sie in den Bereich mit der Pfeife.



**Pfeife**
Im „Pfeifenbereich" finden Sie eigentlich alles an Gegenständen und Waffen, was Sie benötigen. Ausnahme ist der Werfer, der in dem schachtartigen Abschnitt platziert ist. Dafür haben Sie eine bessere Position und nehmen an einigen Stellen die Gegner von oben aufs Korn.



**Schachtabschnitt**
Der zweite Bereich, in dem Sie mit ständigen 90-Grad-Wechseln zu kämpfen haben. Hier finden Sie den Werfer. Wenn Sie sich beim Einstieg ins Spiel nicht sicher sind, wohin Sie als Nächstes fallen, nehmen Sie die in der Nähe liegenden Gegenstände als Orientierung – dort ist unten.

## Schwerkraftverlagerung

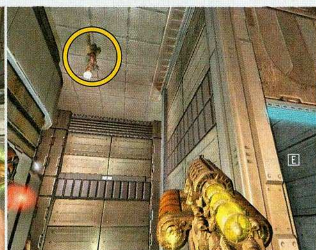
**In diesem Szenario liegen überall brauchbare Waffen und Gegenstände. Versuchen Sie mittels Teamspiel ein Gebiet zu sichern.**




**Werferraum**
Hier liegt eine Wurmkanone A samt Munitionsspender. Stellen Sie sich unter die Säule und kehren Sie die Schwerkraft um. Wenn Sie die Gravitation zur Seite wechseln, holen Sie sowohl die Friedenspfeife als auch das Säckchen in der einen B, sowie die Säurekanone in der anderen Nische C.




**Säulenraum**
Im Säulen- und im Schachtraum verläuft quasi die Grenze zwischen dem oberen und unteren Bereich. Hier liegt fast das Gleiche verstreut wie im Werferraum. Etwa hinter dem Paneel ein Säckchen D, davor eine Autokanone, wenn Sie nach links runter laufen ein Säuregewehr, zwei Gänge weiter der Werfer.




**Schachtraum**
Hier bekommen Sie eine Friedenspfeife E, ein Säckchen und einen Werfer. Die Gravitation können Sie umschalten. Wenn Sie den Weg oben durch den Säulenraum nehmen und das Portal benutzen, ändert sich die Gravitation um 180 Grad, ohne dass Sie etwas dagegen tun können.

## Rasthaus

**Wenn Sie genügend Waffen besitzen, ziehen Sie sich auf dieser Karte in die oberen Stockwerke oder aufs Dach zurück, wo Sie eine gute Übersicht haben.**




**Beutel**
Den Beutel A draußen beim Truck erreichen Sie vom Lüftungsschacht darüber. Oder Sie springen auf den Sims hinter dem Container und von dort seitlich zum Beutel. Ein weiteres Exemplar finden Sie, wenn Sie durch die Doppeltür in den Keller gehen und zwei Mal rechts abbiegen.




**Friedenspfeife**
Der Sprung über die zerstörten Dielen ist kaum zu schaffen, da Sie entweder an der Decke oder der Lampe anstoßen, oder schlichtweg zu kurz springen. Wechseln Sie einfach in die Geistergestalt, dann können Sie gemütlich über das unsichtbare Gewebe zur Pfeife B laufen.




**Werfer**
Den starken Werfer C gibt es im ersten Stock. Rennen Sie durch das beschädigte Treppenhaus nach oben und springen Sie über die fehlenden Stufen. Nehmen Sie die einzelne Tür links daneben und gehen Sie rechts in die Toiletten. Etwas weiter finden Sie die Friedenspfeife.

# Heroes of Might and Magic 5

**Im zweiten Teil der HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5-Komplettlösung verraten wir Ihnen die besten Kniffe für die Nekromanten und die Dungeon-Fraktion und geleiten Sie durch die Levels.**

## GRUNDLAGENTIPPS

### Fernkämpfer

Hat Ihr Gegner Fernkämpfer dabei, kümmern Sie sich zuerst um diese Haudegen. Die Burschen stellen durch die hohe Reichweite ihrer Waffen für Ihre Truppen eine ernsthafte Bedrohung dar. Rücken Sie den Fernkämpfern mit Flugeinheiten auf die Pelle. Erst danach kümmern Sie sich um die Infanterie.

### Mana

Gehen Sie möglichst sparsam mit Ihren Manavorräten um. Nutzen Sie das Mana erst, wenn der Kampf zu kippen droht. In späteren Levels hat Ihr Held ungemein effektive Zauber in petto und kann einen Kampf unter günstigen Umständen entscheidend beeinflussen. Und das obwohl die Heldenstärke im Vergleich zum vorangegangenen *Heroes of Might and Magic*-Teil deutlich abgenommen hat.

### Feindliche Städte

In vielen Missionen entdecken Sie überraschend feindliche Städte, die gar nicht auf Ihrem Programm stehen. Verfügen Sie über eine starke Armee, können Sie in Erwägung ziehen, die Ortschaften anzugreifen. Ansonsten lassen Sie sie lieber links liegen. In der Regel sind die Festungen nämlich sehr gut bewacht und nur schwer einzunehmen. Riskieren Sie besser keinen Truppenverlust, denn der wirkt sich negativ auf Ihre primären Ziele aus.

### Positionen

Vor dem Kampf positionieren Sie Ihre Truppen und überprüfen die Einheiten. Achtung: In vielen Gebieten liegen Steine und andere Hindernisse im Weg, sodass sich Ihre Fußtruppen nicht wie gewünscht frei entfalten können.

Sebastian Thöing







I

## Kampagne Necropolis: Mission 1 - Die Versuchung

**Die Missionsziele sind klar: Wacht erreichen, den feindlichen Streifen ausweichen und die Rebellenarmee vernichten. Klingt nach viel Arbeit, packen Sie's an! Mit unserer Hilfestellung geht es eine ganze Ecke leichter.**

1 Die Toten warten auf Sie! Mit dem Nekromanten-Helden gehen Sie auf Tuchfühlung mit allen anderen Fraktionen. Sie starten diese Mission im Südwesten.

2 Bevor Sie drauflosreiten, reisen Sie zur Aussichtsplattform, um dort einen Teil der Karte aufzudecken. Diesmal lohnt sich das sogar richtig, denn Sie decken so fast das halbe Gebiet auf. Ihr Weg führt nach Osten, dort liegt das Ziel. Sie stellen schnell fest, dass Ihr Held über die Fähigkeit verfügt, andere Nekromanten-Kreaturen anzuziehen. Diese verleiben Sie Ihrer Armee ein. Das Spektakel wiederholen Sie bei jeder Gelegenheit – Ihre Armee vergrößert sich auf diese Weise wie die Gruppe der überzeugten PC ACTION-Leser fast kostenlos.

3 Am Friedhof sacken Sie per Zauberspruch weitere Nekromanten-Kreaturen ein und setzen anschließend Ihren Weg fort. An der nächsten Kreuzung bewegen Sie sich nach Norden, beim Zauberschrein zweigen Sie Richtung Osten ab.

4 Nehmen Sie die südliche Furt über den Fluss, dann geht es ein kleines Stück weiter nach Osten und im Süden finden Sie schließlich den Weg in die Unterwelt. Halten Sie sich dort unten immer in nördliche Richtung, dann finden Sie schnell den Weg an die Oberfläche – nachdem Sie ein paar Hydras aus dem Weg geschafft haben. Die Stadt des Feindes ignoriert Sie besser, denn das erschwert später das Spiel (siehe Punkt 5). Wollen Sie dessen Hauptstadt dennoch angreifen, vergewissern Sie sich, dass Ihre Armee wirklich stark genug ist, um zu siegen!

5 Wieder an der Oberfläche angelangt, reisen Sie nach Wacht. Erledigen Sie die Truppen, die die Stadt belagern und sichern Sie sich so Isabels Hilfe für die nächsten Missionen. Haben Sie die Stadt des Feindes angegriffen, gestaltet sich der Angriff auf Wacht schwieriger.




## Kampagne Necropolis: Mission 2 - Der Angriff

**In dieser Mission gilt es, das angeschlagene Sagenburg zu finden und wieder aufzubauen. Hinzu kommt noch die Eroberung von Hikm. Damit Sie beide Städte ohne Probleme finden, simulierten wir für Sie den Angriff.**

1 Kochen Sie erst mal in aller Ruhe Kaffee, denn eine lange Mission wartet. Aber keine Sorge, es bleibt spannend. Sie starten im südlichen Teil der Karte, Wasser trennt Sie vom Feind. Ernsthafte Übergriffe seitens der künstlichen Intelligenz brauchen Sie daher vorerst nicht befürchten. Sichern Sie sich die in der Nähe liegenden Rohstoffvorräte und kümmern Sie sich um den Ausbau Ihrer Armee. Sie haben zwei Helden zur Wahl, teilen Sie also die Arbeit auf. Einer der Heroen rekrutiert Truppen, der andere kümmert sich derweil um die Rohstoffe.

2 Bevor Sie nun nach Norden übersetzen, reinigen Sie Ihre Insel von feindlichem Gesocks und sichern den Hafen. Vergewissern Sie sich jedoch vorher wieder, dass Ihre Armee stark genug ist – also etwa doppelt so viel Einheiten besitzt wie der Feind. Sollten Sie zu wenig Truppen besitzen, verbinden Sie einfach die Armeen von Markal und Isabel. Dann klappt es bestimmt.

3 Mehrere feindliche KI-Gegner beherrschen das Meer – geben Sie also Obacht beim Übersetzen. Speichern Sie vorher auf jeden Fall und beginnen Sie erst dann die Überquerung. Verzichten Sie vorerst auch darauf, die Insel mit den reichhaltigen Goldvorräten zu besuchen. Die Gegner dort sind stark. Setzen Sie erst in den letzten beiden Tagen einer Woche über, an diesen verschwinden die Gegner meist in den eigenen Hafen, um Truppen zu rekrutieren.

4 Nun geht es nach Norden, dort nehmen Sie Sagenburg ein, bauen die Stadt aus und sammeln die Rohstoffe in der näheren Umgebung. Diese benötigen Sie, um Ihre Armee für den Ernstfall zu rüsten. Erst wenn die Armeen aus Wertheim und Sagenburg vollständig bereit sind, greifen Sie Hikm an. Am schnellsten kommen Sie an die Truppen per Kreaturen-Transferzauber heran. Alternativ bleibt Ihnen nur der umständliche Transport auf dem Seeweg.

## Kampagne Necropolis: Mission 3 - Die Invasion

**Sie mögen Überfälle? Dann ist diese Mission bestimmt nach Ihrem Geschmack. Sie bringen den Mantel des Todesschatten in Ihren Besitz, erwecken 20 Knochendrachen und vernichten Cyrus. Klingt ziemlich simpel, oder?**

1 Zuerst kümmern Sie sich um den Ausbau von Neukastell und Sagenburg. Sie schaffen eine florierende Wirtschaft und sorgen für Truppennachschub. Währenddessen suchen Sie mit Ihren Helden nach Rohstoffen. Konzentrieren Sie sich dabei aber nicht stur auf das Festland, auch auf dem Wasser finden Sie einiges an Treibgut. Sammeln Sie unbedingt alles ein, was möglich ist!

2 Mit einer starken Armee und Markal als Held greifen Sie Ziyad an. Die Stadt liegt im Südosten der großen Insel, landen Sie dementsprechend mit Ihrem Schiff im Süden. Erobern Sie Ziyad und schon sind Sie im Besitz des Stabs der Unterwelt. Nun verfluchen Sie den Ort. Damit haben Sie sowohl ein Primär- als auch ein Sekundärziel erfüllt. Bauen Sie nun Ziyad aus, vergessen Sie dabei aber Ihre beiden anderen Städte nicht. Sorgen Sie für Nachschub, denn der Gegner versucht natürlich, die Stadt zurückzugewinnen.

3 Während Sie aufrüsten, reisen Sie mit Markal gen Südwesten. Dort schippern Sie auf die Insel und nehmen die Stadt ein. Achten Sie darauf, dass Sie Besuch aus dem Wasser bekommen könnten. Schicken Sie Isabel aufs offene Meer hinaus, um auftauchende Elfentruppen direkt Einhalt zu gebieten. Sollten die Elfen durchkommen, haben Markals Truppen kaum eine Chance. Konzentrieren Sie sich mit Markal also ganz auf die nächste Stadt und nehmen Sie diese ein.

4 Stellen Sie sich jetzt auf schwere Kämpfe ein. Ziehen Sie Ihre sämtlichen Truppen zusammen und greifen Sie mit Markal die Garnisonen an. Die ersten beiden gehören recht schnell Ihnen, die letzte Garnison zu besiegen fällt aber weit schwerer. Sind alle erledigt, rücken Sie auf Bahiyaa vor. Versichern Sie sich, dass Sie 20 Drachen dabei haben, dann verzieht sich Cyrus in die Unterwelt. Folgen Sie ihm. Nun ist die Mission erfolgreich beendet.




## Kampagne Necropolis: Mission 4 - Der Königsmord

**Die Queen wäre mit Sicherheit „not amused", sollten Sie einen Mord auf die Regentin planen. Aber Gott sei Dank handelt es sich hier ja um ein Spiel und Sie wandern nicht für den Rest Ihres Lebens hinter Schloss und Riegel.**

1 Zuerst geht es nach Westen zur Hütte des Magus. Decken Sie damit einen Teil der Karte auf und achten Sie darauf, dass Sie von Cyrus immer wieder ein paar Truppen entgegengeschickt bekommen. Wenn Sie sich an der ersten Gabelung rechts halten, stoßen Sie auf den Drachenschwingenmantel. Dieser wirkt auf Ihre Drachen wahre Wunder. Satte zehn Prozent mehr Stärke erhalten die Lindwürmer, der Gegner darf sich also schon mal fürchten. Sie starten diese Mission übrigens angenehm mit einer Vielzahl von Truppen.

2 Weiter im Westen finden Sie das rote Schlüsselmeisterzelt. Nehmen Sie den Schlüssel an sich und gehen Sie danach durch das nahe gelegene Portal. Nun wenden Sie sich Richtung Norden und passieren den roten Grenzposten. Wenn Sie die nächste Magus-Hütte anwählen, erscheint das blaue Schlüsselmeisterzelt. Auch diesen Schlüssel reißen Sie sich unter den Nagel und erneut geht es ab durch das Portal.

3 Sie orientieren sich weiter Richtung Süden, durch den blauen Grenzposten hindurch. Im Osten finden Sie das grüne Schlüsselmeisterzelt. Auch dort nehmen Sie den Schlüssel an sich und betreten das Portal.

4 Im Westen schreiten Sie durch den grünen Grenzposten. Im Süden entdecken Sie das gelbe Schlüsselmeisterzelt. Im Westen können Sie durch den gelben Grenzposten hindurch und wenden sich dann in den Süden. Rekrutieren Sie bei jeder Gelegenheit Truppen, Sie werden Sie brauchen.

5 Durchschreiten Sie das Portal, treffen Sie nach einigen Scharmützeln auf Cyrus. Da helfen die Zauber Phantomarmee und Puppenspieler. Cyrus selbst verwendet gern den Erstgenannten, daher sollten Sie immer darauf achten, welche Truppen Phantome sind und welches die Originale. Es erklärt sich von selbst, welche Sie zuerst angreifen. Nach einem Sieg sind Sie im Besitz des Schlüssels.

## Kampagne Necropolis: Mission 5 - Herr über Heresh

**Manchen Menschen ist zur Machtergreifung jedes Mittel recht. Vergessen Sie also in dieser Mission Ihre gute Seite und machen Sie keine Gefangenen. Nur Godrics Tochter nehmen Sie in Gewahrsam und bringen sie nach Sagenburg.**

1 Nun steigt der Schwierigkeitsgrad. Achten Sie auf Isabels Armee und rekrutieren Sie keine Zufluchts-Soldaten. Diese desertieren nämlich von Zeit zu Zeit, nutzen Ihrer Armee also kaum. Zuerst kümmern Sie sich um eine florierende Wirtschaft in Neukastell. Nehmen Sie dazu alle Rohstoffe in der Umgebung ein.

2 In Sagenburg rekrutieren Sie für Markal alle verfügbaren Einheiten und erobern die Rohstoffe in seiner Umgebung. Wenn der erste Angriff auf Sie zukommt, rücken Sie mit Markal vor, um Isabel zu unterstützen. Vorher räumen Sie aber den Weg zur zweiten Stadt frei. Ein paar Rakesahsas haben sich dort eingenistet und versperren Ihnen den Durchgang. Das darf nicht sein! Erst wenn Sie sich wirklich fit fühlen, entführen Sie Godrics Tochter und bezwingen ihre Beschützer. Bringen Sie die Dame nach Sagenburg und Sie erhalten die Engelsflügel als Belohnung. Ein Hotel brauchen Sie nicht für die Entführte errichten, die Dame braucht keinen Komfort mehr.

3 Wenn Sie sich stark genug fühlen, schippern Sie mit einem Boot an die Ostseite der Stadt. Greifen Sie aber nicht mit voller Breitseite an. Godric ist zwar nicht der allerbeste Zauberer, seine Truppen sind jedoch umso stärker. Bezwingen Sie ihn und seine Mannen mit dem vollen Spektrum an Zaubern und die Stadt gehört schnell Ihnen. Kümmern Sie sich zuerst um die Fernkämpfer, dann erst ist die Infanterie an der Reihe. Haben Sie Flugeinheiten dabei, hetzen Sie diese auf die Fernkämpfer. Sind diese erledigt, ist der Rest ein Kinderspiel. Die übrig gebliebenen Einheiten stellen für Ihre Armee keine große Gefahr mehr dar. Die Invasion sollte übrigens relativ flott vonstatten gehen, denn Ihr Zeitrahmen ist auf vier Wochen begrenzt. Wenn Sie also auch unter Druck in der Lage sind, hervorragende Arbeit zu leisten, sind Sie nicht nur bei der PC ACTION gut aufgehoben, sondern auch für die letzte Mission der Nekromanten bestens gewappnet.






## Kampagne Dungeon: Mission 1 - Der Klanführer

**Beim Fußball gilt Deutschland als Turniermannschaft. Falls Sie auch jemand sind, der in einem Wettbewerb erst zur Höchstform aufläuft, dann sind Sie hier am rechten Ort.**

1 Sie haben exakt einen Monat Zeit, um sich auf das bevorstehende Turnier einzustellen. Daher gilt es, die Wirtschaft in rasendem Tempo aufzubauen, um möglichst schnell an eine große Truppe zu gelangen.

2 Nehmen Sie die umliegenden Sägewerke und Minen ein, sammeln Sie Rohstoffe und bauen Sie in Ihrer Stadt nur das Nötigste. Spätestens in der dritten Woche sollten Sie soweit sein, Einheiten einkaufen zu können. Setzen Sie also bei der Wirtschaft ganz auf die Rüstungsindustrie und versuchen Sie während dieser Zeit Ihren Helden aufzuwerten. Das verschafft Ihnen im späteren Turnier einen kleinen Vorteil.

3 Das Turniers beginnt – steigen Sie die nahe gelegene Treppe hinab und begeben Sie sich in die Unterwelt. Halten Sie sich vorerst aus der dort tobenden Schlacht heraus. Erst wenn man Sie angreift, legen Sie los. Das hat den Vorteil, dass sich die Computergegner gegenseitig schwächen und Sie eine wesentlich größere Chance auf den Sieg haben. Sind Sie der Gewinner, krallen Sie sich den Ring des Schattenmals und dürfen sich von nun an Klanführer nennen. Damit ist die Mission glanzvoll erledigt.

G
H
I

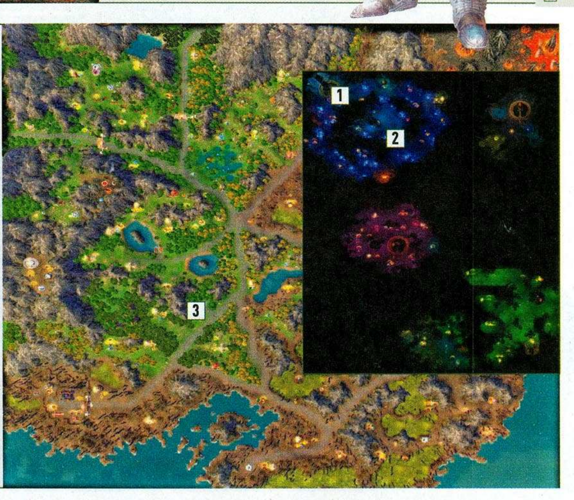
## Kampagne Dungeon: Mission 2 - Die Expansion

**In dieser Mission gehen Sie auf die Suche nach Obelisken, um ein Puzzle zu vervollständigen. Damit Sie sich auf Ihrem langen Weg nicht verlaufen, geben wir Ihnen natürlich Schützenhilfe.**

1 Ihre Stadt ist zu Missionsbeginn fast vollständig ausgebaut. Sie brauchen sich also um die Infrastruktur nicht mehr sorgen. Erkunden Sie die nähere Umgebung und nehmen Sie die Minen und Sägemühlen ein. Auch die herumliegenden Schätze sacken Sie ein – je mehr, desto besser.

2 In der Seherhütte finden Sie Malassas Tochter. Diese erteilt Ihnen den Auftrag, die Träne von Asha zu finden, mit der Sie später die Mutter der Dunkelheit bauen können. Das braune Schlüsselmeisterzelt finden Sie übrigens ganz in der Nähe. Besorgen Sie sich also schon mal den Schlüssel. Begeben Sie sich sobald wie möglich mit einer großen Armee in die Oberwelt. Nehmen Sie auch dort die Minen ein und suchen Sie den ersten Obelisken in der Nähe des Portals auf. Der zweite Obelisk befindet sich südöstlich der Aussichtsplattform. Damit nähert sich das Rätsel um die Träne von Asha bereits der Vollendung. Erste Angriffe des Computergegners sollten Sie in Ihrer eigenen Festung abwehren, dann beginnen Sie mit der Eroberung der feindlichen Städte oder suchen nach den restlichen Obelisken.

3 Nach der ersten Garnison erkennen Sie einen Weg hinab in die Unterwelt. Die Heldin Shayda schließt sich Ihnen nach einem Sieg automatisch an. Mit ihrer Hilfe stocken Sie die vermutlich dezimierte Armee wieder auf, um den Angriff auf die nächsten Städte vorzubereiten. Damit geht es weiter zum nächsten Unterwelteingang. Unterwegs bringen Sie die Boten um die Ecke, die versuchen, Verstärkung zu rufen. Haben Sie die zweite Stadt dem Erdboden gleichgemacht, folgen Sie dem Weg nach Westen und knöpfen sich die letzten Feste des Gegners vor. Den nächsten Obelisken finden Sie in der Unterwelt. Die Garnison im Südwesten gilt es zu überwinden, bevor Sie den letzten Obelisken besuchen können. Erst dann offenbart sich Ihnen, wo sich die Träne von Asha versteckt.




## Kampagne Dungeon: Mission 3 - Die Kultisten

**Aufgrund der wenigen Missionsziele könnten Sie glatt vermuten, diese Aufgabe sei schnell erledigt. Pustekuchen! Es dauert schon ein Weilchen, bis Sie das Ziel erreichen. Wir verraten Ihnen, wie Sie am Günstigsten vorgehen.**

1 Ihre oberste Priorität liegt darin, bereits in der ersten Woche eine Stadt zu erobern. Das nahe gelegene Salgünsal bietet sich dafür natürlich an: Sie finden diese Ortschaft, indem Sie dem Weg nach links folgen.

2 Kümmern Sie sich anschließend um den Ausbau Ihrer Truppe, denn von Zeit zu Zeit greifen Klan-Armeen an. Fast gleichzeitig sollten Sie sich intensiv damit beschäftigen, die Stadt Tharlsin einzunehmen, die im Norden liegt. Sie bauen die beiden Städte aus und bereiten sich auf harte Auseinandersetzungen vor. Konzentrieren Sie Ihre Streitmacht auf die letzte eroberte Stadt – der feindliche Held greift dort zuerst an. Nach diesem System geht die künstliche Intelligenz an dieser Stelle jedes Mal vor. Haben Sie die Inferno-Armee abgewehrt, schlagen Sie die Dungeon-Armeen nieder. Ein zweites Heer sollten Sie in der Hinterhand haben, um nach den Angriffen direkt auf die Städte zuzugehen – die Verteidiger sind kein ernsthaftes Problem mehr.

3 Nehmen Sie das Portal, um nach Shansyl im Nordosten vorzudringen. Ist die erste Stadt eingenommen, reisen Sie möglichst schnell zur nächsten. Dadurch ist gewährleistet, dass der Gegner kaum Zeit zum Aufrüsten hat. Je schneller Sie also unterwegs sind, desto leichter gestaltet sich die Mission. Lassen Sie Ihrem Kontrahenten keine Chance, seine Truppen neu zu formieren.

4 Weiter geht es mit den Städten Seishnec, Sorfail, Talgarth und Talmon. Kommen Sie auch hier möglichst schnell zur Sache. Werben Sie in jeder Stadt – wenn möglich – einen Helden an, um sie verteidigen zu können. Das entlastet Ihre herumreisende Armee ungemein. Mit dieser Taktik schaffen Sie die Mission im Nu. Schnelligkeit ist hier das oberste Gebot, vergessen Sie das niemals.

## Kampagne Dungeon: Mission 4 - Der Marsch

**Haben Sie vielleicht die Grundausbildung bei der Bundeswehr hinter sich oder waren Sie mal Pfadfinder? Dann fühlen Sie sich in dieser Mission bestimmt wohl. Denn Marschieren ist angesagt – bis die Füße qualmen.**

1 Achten Sie auf das Zeitlimit! Sie haben maximal zwei Monate, um diese Mission erfolgreich zu beenden.

2 Raffen Sie, was das Zeug hält! Sammeln Sie unterwegs das Gold ein, das herumliegt. Lehnen Sie auch die Kreaturen, die sich Ihnen anschließen wollen, nicht ab. Auch hier gilt wieder: je mehr, desto besser. Um die einzelnen Kämpfe möglichst unbeschadet zu überstehen, lassen Sie die beiden Armeen immer abwechselnd kämpfen und nutzen so viele Zauber wie nötig. Achten Sie aber darauf, nie das gesamte Mana zu verschleudern. Sie benötigen es später noch und freuen sich über entsprechende Reserven.

3 Beim roten Schlüsselmeisterzelt angekommen, stellen Sie fest, dass der Meister ermordet wurde. Sie bewegen sich also in den Süden und dort in die Unterwelt. Kaufen Sie an allen möglichen Punkten Unterstützung für Ihre Armee und greifen Sie Grawl an, sobald er auf der Karte erscheint. Er hat den Schlüsselmeister umgebracht und trägt den Schlüssel bei sich. Benutzen Sie die Portale, um schnellstmöglich zum Grenzposten vorzustoßen. Nehmen Sie jede Verstärkung mit, die Sie kriegen können.

Vorher kümmern Sie sich noch um die herumstehenden Gegner. Damit ist auch diese Mission erledigt.




## Kampagne Dungeon: Mission 5 - Raelags Angebot

**Sie haben es bald geschafft! Jedenfalls ist das hier die letzte Mission der Nekromanten. Sparsamkeit bringt Belohnungen ein, umgehen Sie also möglichst alle kleineren Gegnerscharen.**

1 Sie starten die Mission hoch im Norden, sollen von dort aus in den äußersten Südwesten gelangen. Kämpfen Sie auf Ihrem Weg so wenig wie möglich, um die Truppen zu schonen. Sammeln Sie Ihre gesamten Kräfte, um die wichtigen Schlachten für sich zu entscheiden.

2 Lassen Sie auch die beiden Städte der Inferno links liegen. Wie gesagt, vermeiden Sie Kämpfe, soweit das möglich ist. Das gilt auch für Stadtkämpfe. Sie besuchen die Hütte des Magus, um einen Teil der Karte aufzudecken. Laufen Sie den Weg Richtung Süden entlang, bis Sie zur ersten Garnison gelangen. Erobern Sie diese. Halten Sie sich in Richtung Südosten an den Punkt, der durch die Hütte des Magus sichtbar wurde.

3 Dort wartet das blaue Schlüsselmeisterzelt auf Sie. Nun schlagen Sie den Weg nach Westen ein, um den zweiten aufgedeckten Punkt zu erreichen. Nach der eingenommenen Garnison überwinden Sie die Zerberusse und begeben sich in die Unterwelt. Dort halten Sie sich Richtung Westen. Im Norden nehmen Sie die Treppe, um wieder an die Oberwelt zu gelangen. Sie befinden sich nun ganz im Süden der Karte und brauchen sich nur noch gen Westen durchschlagen. Der Punkt auf der Karte ist bereits durch die Hütte des Magus aufgedeckt.

4 Haben Sie die letzte Garnison überwunden, steht Ihnen die letzte, alles entscheidende Konfrontation mit Veyer bevor. Nun macht es sich bezahlt, wenn Sie mit Ihren Truppen sparsam umgegangen sind. Der Kampf ist hart – sind Sie zu schwach, kommen Sie nicht darum herum, die Mission neu zu starten. Bevor Sie sich in die Schlacht wagen, vergewissern Sie sich also unbedingt, dass Sie genügend Männer in der Hinterhand haben. Ist Veyer geschlagen, treffen Sie sich mit Isabel und Markal und die Mission ist beendet.

# Titan Quest

**Im Rollenspiel-Hit TITAN QUEST kämpfen Unmengen an Monster gegen maximal sechs Helden. Weil uns das unfair erscheint, geben wir Ihnen Tipps, wie Sie die Sache in den Griff bekommen.**

### Linke Maustaste

Schonen Sie die Lebensdauer Ihrer Maus (und Ihres Zeigefingers), indem Sie die Tasten gedrückt halten, statt pausenlos zu klicken. Der Charakter läuft dem Zeiger nach und greift Gegner an, bis Sie die Taste wieder loslassen.

### Nützliche Tastenkürzel

Legen Sie Zauber oder Angriffe, die Sie häufig verwenden, auf die rechte Maustaste. Andere Sprüche hinterlegen Sie auf der Ziffernreihe 1 bis 9, um sie bei Bedarf mit der Tastatur zu aktivieren. Die Tastenkürzel helfen Ihnen, Fähigkeiten rasch einzusetzen – sparen Sie sich den Umweg über die Maus. Tränke sind nach dem Start von *Titan Quest* automatisch auf die Sondertasten 9 und 0 gesetzt.

### Nichtspielercharaktere mehrmals ansprechen

Im Allgemeinen geht man davon aus, dass im Spiel einmal angesprochene Leute alles Wichtige erzählen. Nicht so bei *Titan Quest*. Hier reden Sie häufig mehrmals mit Nichtspielercharakteren (im Folgenden NPCs), um jede Kleinigkeit zu erfahren. Also: Klicken Sie zur Sicherheit mehr als einmal auf den anvisierten Gesprächspartner, sonst bleiben Ihnen Hinweise oder gar Aufträge verborgen.

### Symbole über den NPC-Köpfen

Ein gelbes Ausrufezeichen über den Köpfen von NPCs symbolisiert, dass Sie von ihnen einen Auftrag erhalten. Färbt sich das Ausrufezeichen weiß, so bedeutet das, dass Sie den Auftrag schon bekommen, aber noch nicht gelöst haben. Über anderen Figuren schwebt eine Raute – als Zeichen, dass Sie hier weitere Hintergrundinformationen gewinnen; etwa über den momentanen Aufenthaltsort oder Geschichten der Mythologie. Derlei Mitteilungen dienen jedoch ausschließlich der Atmosphäre und sind für Ihr Weiterkommen ohne jede Bedeutung.

### Filtertasten erleichtern die Übersicht

Viele Gegner lassen Gegenstände fallen, doch einen Großteil davon können Sie liegenlassen, weil es sich um minderwertigen Kram handelt. Statt den Boden mit der Maus abzusuchen, macht ein Druck auf die „Alt"-Taste alle nicht zerbrochenen Gegenstände als Textfenster sichtbar. Um sie aufzuheben, klicken Sie auf diesen Text. Die „X"-Taste aktiviert einen Filter: So sehen Sie nur magische Gegenstände, Tränke und Gold, andere (weiße) Objekte bleiben versteckt. Die Funktion ist vor allem bei Truhen praktisch, die mehrere Gegenstände auf einmal ausspucken.

### Wiedergeburtsbrunnen ersparen Laufwege

Aktivieren Sie unbedingt alle Brunnen, die Sie finden. Falls Sie sterben, wachen Sie praktischer Weise dort wieder auf. Sollten Sie diese Brunnen nicht aktivieren, haben Sie unter Umständen einen langen Marsch vor sich, ehe Sie wieder am Ausgangspunkt ankommen. Um einen neue Brunnen zu aktivieren reicht es, in deren Nähe zu kommen. Bereits benutzte Brunnen, die auf besuchten Gebieten liegen, benötigen einen Mausklick zur Aktivierung.

### Feuersäulen markieren wichtige Wege

Sie gehen an vielen Feuersäulen vorbei, die sich entflammen. Das hilft bei der Orientierung, weil sie ein neues Gebiet markieren und Aufschluss darüber geben, dass Sie sich auf dem richtigen Weg befinden. Schauen Sie unterstützend dazu auf die Karte. Wo sich der Kriegsnebel verzogen hat, waren Sie bereits. Dadurch sparen Sie sich viele unnötige Laufwege.

### Gegner in Wachen locken

Sind Sie in der Nähe eines Lagers mit NPCs, dann locken Sie die Feinde in dieses Lager. Die Wachen stehen Ihnen mit Waffengewalt zur Seite und befördern die Kontrahenten ins Jenseits. Bei großen Gegneransammlungen ist diese Taktik besonders effektiv. Achten Sie jedoch darauf, dass bei dieser Aktion keinerlei Erfahrungspunkte anfallen, wenn Sie keinen Finger rühren. Leisten Sie also ruhig ein bisschen Hilfe und überlassen Sie den Wachen nicht alle Gegner.

### Nützliche Bugs

Haben Sie einen kräftigen Gegner in einer Höhle entdeckt? Rennen Sie hinaus ins Freie! In manchen Fällen bleibt das Monster plötzlich am Eingang hängen. Ihnen bleibt dann genügend Zeit, das Ungeheuer mit Pfeil und Bogen oder einem Zauberspruch außer Gefecht zu setzen, ohne dass Sie auch nur einen Kratzer abbekommen.

### Gegnertrennung

Trennen Sie gegnerische Gruppen. Ein einzelner Gegner ist leichter zu bezwingen als eine ganze Horde. Dazu laufen Sie so nah heran, dass nur ein Teil der gesamten Gruppe Sie sieht. Dann bewegen Sie sich ein paar Meter zurück und schon können Sie sich nach und nach mit den einzelnen Gegnern befassen.

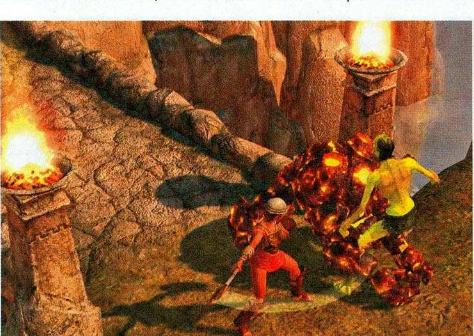
### Portal und weg

An kniffligen Stellen lohnt es sich, ein Portal mit dem Tastenkürzel „L" zu öffnen – und abzuhauen. In der Stadt stocken Sie Ihren Vorrat an Tränken auf, verkaufen überflüssige Gegenstände und atmen mal kräftig durch. Wir erzählen auch niemandem, dass Sie wie ein kleiner Feigling geflüchtet sind.

### Durchrennen statt kämpfen

Haben Sie keine Lust auf Kämpfe und kennen bereits den Weg? Dann nichts wie los. Laufen Sie an allen Gegnern



Falls Sie zwei Fackeln sehen, die aufflammen, wenn Sie vorbei kommen, ist eines sicher: Sie befinden sich auf dem richtigen Weg.



Solche Durchgänge könnten sich als nützlich erweisen, denn manchmal bleiben Gegner darin hängen. Mit dieser Programmschwäche ziehen Sie die Feinde widerstandslos aus dem Verkehr.

vorbei, ohne sich in einen Kampf verwickeln zu lassen. Die Feinde folgen Ihnen nur ein paar Meter und kehren dann zurück zu ihrer Gruppe. Sehr komfortabel! Beachten Sie dabei, dass Sie keine Erfahrung sammeln, falls Sie weglaufen. Nur getötete Gegner bringen Sie in Ihrer Erfahrungsstufe weiter nach vorn.

### Herbeigezauberte Kreaturen

Einige Klassen zaubern dienstbare Kreaturen herbei. Sollten Sie sich für die Erdmagie entscheiden, werben Sie einen Kernbewohner an. Dieser große Kerl beseitigt feindliche Truppen im Nu und hält dazu noch einiges aus. Außerdem zieht er die Aufmerksamkeit auf sich – die Gegner lassen von Ihnen ab. Ein überaus nützlicher Begleiter!

### Talismane und Relikte

In *Titan Quest* entdecken Sie hin und wieder Talismane und Relikte. Diese lassen stapeln (einfach mittels Rechtsklick Relikte gleicher Art zusammenfügen, das spart Platz) und danach auf einen Gegenstand anwenden. Durch die Runen verbessern Sie die Eigenschaften eines Schmuckstücks, einer Waffe oder einer Rüstung. Schauen Sie sich vorher jedoch die Wirkung an und überlegen Sie, mit welchem Gegenstand Sie diese kombinieren wollen. Es gibt nützliche und weniger nützliche Kombinationen, und rückgängig können Sie eingesetzte Relikte nicht machen. Wenden Sie sie also nur auf richtig gute Objekte an, die Sie auch länger zu benutzen gedenken.

### Meisterschaft spezialisieren

Sie können sich ab dem achten Level eine weitere Meisterschaft aussuchen. Wir raten Ihnen jedoch davon ganz zu Beginn ab, spezialisieren Sie sich lieber auf eine bestimmte Sache. Sie erleben sehr viel schneller erfolgreiche Momente, wenn Sie sich auf eine Fähigkeit spezialisieren, statt in viele unterschiedliche Fertigkeiten nur ein bisschen zu investieren.

### Meisterschaften kombinieren

Achten Sie darauf, dass sich Ihre Meisterschaften ergänzen. Wenn Sie als Zauberer der Sturmmagie gern mit Blitzen hantieren, lohnt es sich nicht, auch noch einen großen Feuerball heranzuzüchten. Gleiches gilt für den Krieger: Falls Sie Ihre Fähigkeit für zwei Waffen gleichzeitig ausgebaut haben, sollten Sie eine Schulung als Bogenschütze vermeiden, weil Sie damit wertvolle Punkte verschwenden.

### Feindliche Helfer

Auch die Gegner beschwören Hilfskreaturen. Achten Sie darauf, was diese anstellen. In manchen Fällen sind sie nur schmückendes Beiwerk, an anderen Stellen wiederum richtig nützlich – natürlich nur für Ihren Kontrahenten. Heilen die Kreaturen den Hauptgegner, sollten Sie sich zuerst darum kümmern, die Helferlein ins Jenseits zu befördern. Erst dann knöpfen Sie sich den wahren Feind vor. Sollten Sie sich zuerst dem Hauptgegner widmen, stellen Sie ansonsten sehr bald fest, dass das ein aussichtsloses Unterfangen ist.

### Heiler im Solopart

Wählen Sie für den Einzelspieler-Modus nicht den Heiler. Als Einzelkämpfer hätten Sie es so ungleich schwerer als ein Krieger oder Magier. Für den Mehrspieler-Modus sind Heiler hingegen recht nützlich, weil sie die Lebensenergie angeschlagener Mitspieler auffrischen.

### Kooperativer Modus

Mit dem kooperativen Modus treten Sie mit bis zu sechs Leuten gleichzeitig gegen die Feinde aus *Titan Quest* an. Versuchen Sie darauf zu achten, dass Sie entweder alle von vorn anfangen oder sich auf einem ähnlichen Level befinden. Denn wenn Sie auf einem niedrigeren Level als Ihr Kollege sind, können Sie nicht zu ihm reisen. Portale Ihrer Mitspieler lassen sich nicht nutzen. Die Gegnerzahl nimmt übrigens mit jedem Spieler zu, der Ihrer Gruppe beitritt. Rechnen Sie deshalb mit einer enormen Gegenwehr seitens des Computers!

### Statuswerte richtig steigern

Geben Sie Ihre Punkte nach einem Stufenanstieg in Hinblick auf die Waffen aus, die Sie benutzen möchten. Magische Ausrüstung benötigt sehr viel Intelligenz, also steigern Sie diesen Wert, wenn Sie gern zaubern. Krieger benötigen Stärke, um Schwerter, Hämmer oder Äxte mit durchschlagender Wirkung zu führen. Für Speere, Bögen und Dolche ist vor allem Geschicklichkeit vonnöten.

### Schnelle Erfahrungspunkte

Sie wollen im Level aufsteigen, es geht Ihnen aber nicht schnell genug? Dann haben wir einen Tipp für Sie: In Ägypten treffen Sie häufig auf Plasmageneratoren, die Geister entstehen lassen. Statt die Geister einzeln zu killen, greifen Sie doch einfach mal den Generator an und ignorieren den Rest. Ist der Generator hinüber, verflüchtigen sich auch die übrigen Gespenster – und Sie kriegen für sämtliche Feinde Erfahrungspunkte. Starten Sie Ihr Spiel anschließend neu, sind die Gegner wieder vorhanden. Eine andere Möglichkeit: Finden Sie einen Schrein der Erfahrung und benutzen Sie ihn, während Sie sich durch Monsterhorden metzeln. Trödeln Sie nicht herum, wenn Sie Schrein-Boni intus haben, sondern stürzen Sie sich frohen Mutes ins Getümmel!

### Zwischengegner benötigen viele Heiltränke

Zwischengegner neigen dazu, viel Schaden anzurichten. Verzweifeln Sie aber nicht, es gibt ja Heiltränke. Scheuen Sie sich nicht, diese pausenlos anzuwenden; das Geld geht Ihnen nicht aus, wenn Sie regelmäßig gelbe, also magische Gegenstände an den Händler verkaufen. Falls Ihre Energie im Kampf einen kritischen Punkt erreicht, ergreifen Sie so lange die Flucht, bis der Heiltrank seine Wirkung entfaltet.

### Schreine

Schreine stehen vielerorts in der Welt von *Titan Quest* herum. Suchen Sie nach einem großen, glühenden Stein. Bevor Sie einen Schrein benutzen, vergewissern Sie sich, ob ein Boss-Gegner in der Nähe ist. Die Boni, die Ihnen ein Schrein gibt, sind nämlich oft am besten gegen die größeren Gegner in der Nähe einsetzbar. Ein Schrein der Dornen zum Beispiel wirft erlittenen Schaden zum Angreifer zurück. Wenn Sie an einer Bestie hart zu knacken haben, suchen Sie die Umgebung nach einem Schrein ab.



Der Kernbewohner, ein elementares Wesen aus Lavastein, erweist sich als wertvoller Verbündeter: Er steckt viel ein und teilt gut aus.



Dieser Zyklop schwingt eine mächtige Keule und richtet damit reichlich Schaden an. Gehen Sie im Kampf gegen das Ungetüm nicht zimperlich mit Heiltränken um!

### Relikte

Mit Relikten wie der Essenz von Achilles' Tapferkeit verzaubern Sie Ausrüstungsgegenstände und erhalten Extra-Boni. Immer wieder werfen Feinde zufallsbedingt diese Relikte ab. Mit einem vollständigen Set bekommen Sie nicht nur die addierten Werte jedes einzelnen Relikts, sondern zusätzlich noch einen zsätzlichen, geheimen Extra-Bonus. Bei der Essenz von Prometheus' Flamme erhalten Sie zum Beispiel mit einem kompletten Set nicht nur den addierten Feuerschaden für Ihre Waffe, sondern zusätzlich noch einen Stärke-Bonus. Es lohnt sich also, geduldig zu sein.

## TITAN QUEST - DIE KLASSEN

### Kriegsführung

Mit der Kriegsführung entwickeln Sie den klassischen Hau-drauf-Charakter. Das Attribut Intelligenz ist somit unwichtig. Glühende Stäbe und Denkerkappen lassen Sie ebenfalls links liegen. Bauen Sie stattdessen Ihren Stärkewert aus. Nur kräftige Abenteurer tragen eine Rüstung, die einem echten Krieger angemessen ist. Ebenfalls eine gute Idee: Die Investition in die Lebenspunkte. Als Nahkämpfer stehen Sie grundsätzlich in der ersten Reihe. Energie sollten Sie dagegen nur geringfügig aufstocken. Beim Kriegskunst-Lebenslauf erweisen sich vor allen Dingen die passiven Fähigkeiten als praktisch. Am Anfang sollten Sie unbedingt ein paar Punkte in die Fähigkeit Kampfwut investieren. Greifen Sie mehrere Gegner an, gerät Ihr Charakter in Rage. In diesem Zustand teilt er zusätzlichen Schaden aus – ohne dass Sie dafür einen Finger krumm machen. Ab Stufe vier investieren Sie dann in die Fähigkeit Doppelter Einsatz. Einen oder zwei Grundpunkte sollten Sie auch hier verteilen, um richtig rundum zu schlagen. Zusammen mit der Fähigkeit Hacken, die ab Level zehn erlernbar ist, richten Sie enormen Schaden an. Obendrauf setzen Sie ab Level 16 mit dem Kreuzschnitt eine weitere Doppelhandfähigkeit ein. Ausgiebiges Training verhilft Ihnen zudem ab Fähigkeitslevel 32 zur Kunst des Tumults. Durch die perfekte Beherrschung des beidhändigen Kampfes schlagen Sie bis zu drei Gegner auf einmal zurück. Wer zusätzlich noch Unterstützung aus dem Jenseits benötigt, ruft mit dem Ahnenhorn ein paar mächtige Kämpfer aus dem Totenreich herbei.

### Sturm

Die Sturm-Karriere spielt sich am ehesten wie die eines Zauberkundigen mit Schwerpunkt auf Eis-Magie. Verschwenden Sie daher als Zaubersprücheklopfer Ihre Punkte nicht an Geschicklichkeit; stecken Sie sie vielmehr in Intelligenz und Energie. Erhöhen Sie Ihren Stärkewert nur, um neue, schwerere Rüstungen zu tragen. Vergessen Sie große Äxte oder Schwerter. Ein Sturm-Avatar ist mit einem ordentlichen Stab gut bestückt. Dabei muss die Waffe nicht unbedingt mit einem Eis-Zauber versehen sein. Wirft der Stab einen fetten Feuerball oder verspuckt giftige Brühe, verfügt Ihr Recke über eine hervorragende Zauber-Kombination, deren Wirkung kaum ein Gegner widersteht. Einen Bogen benötigt der Sturmmagier übrigens nicht. Gleich zu Beginn können Sie ihn in der Fähigkeit Eissplitter ausbilden. Dieser nette Spruch verschießt ein tödliches Eisprojektil. Mit steigender Ausbaustufe erhöht sich die Anzahl an Eissplittern und deren Schadenswert – stecken Sie hier also ruhigen Gewissens ein paar Punkte mehr rein. Ab Charakterstufe 16 sollten Sie den Eissplitter aber durch den Blitz ersetzen, der die meisten Gegner direkt in einen zuckenden Haufen verwandelt. Noch besser rücken Sie Ihren Widersachern nur noch mit dem Kettenblitz ab Level 32 auf die Pelle, denn dieser trifft gleich mehrere Feinde. Konventionelle Waffen gefällig? Bauen Sie die Fähigkeit Sturmnimbus aus. Diese stattet alle Waffenangriffe mit Eis- oder Sturmschaden aus – praktisch für Charakterkombinationen wie etwa Kriegskunst-Sturm.

### Geist

Der Geist-Charakter kennt sich besonders in den dunklen Künsten aus. Er ist einem klassischen Nekromanten ähnlich. Da er stark auf Zauber angewiesen ist, spendieren Sie ihm Energie- und Intelligenzpunkte. Mit einem simplen Schwert geht der Geist-Magier zwar auch ganz gut um, ein Stab ist ihm jedoch allemal lieber. Mit dem Spruch Dreifachangriff (Level vier) erhöht sich der Zaubereffekt des Stabes auf das Dreifache, solange Ihr Energievorrat ausreicht. Für direkte Angriffe eignet sich dagegen die Fähigkeit Lebensentzug. Damit schädigen Sie den Gegner und pumpen seine Lebenspunkte in Ihren Recken. Steigen Sie ab Level zehn auf Kaskade um. Ähnlich wie beim Kettenblitz des Sturm-Charakters trifft der Lebensentzug-Effekt hier nicht nur einen, sondern mehrere Gegner. Wer sich lieber als Totenbeschwörer verdingt, setzt ab Level zehn auf den Spruch Leichenkönig. Der untote Kumpane kämpft dann an Ihrer Seite und kann ab der Ausbaustufe fünf nicht nur auf Gegner feuern, sondern auch deren Verteidigungswert schwächen. Ab Level 16 ziehen Sie mit Geistersklave die Feinde auf Ihre Seite. Auf Level 32 beschwören Sie mit Außenseitern ein Geistwesen, das den Bösewichtern gewaltig in den Hintern tritt. Als Befreiungsschlag gegen viele Gegner hat sich vor allen Dingen die Todesnova bewährt – erlernbar ab Level 16. Die kreisrunde Welle vernichtet auf einer hohen Ausbaustufe so ziemlich alles, was sich Ihnen an weltlichem Getier entgegenstellt.

### Erde

Auch beim Erdmagier stecken Sie die Erfahrungspunkte am besten in Intelligenz und Energie. Stärke braucht der Erdkundige nur, um schwerere Rüstungen anzulegen. Zum Angriff setzt dieser Magier am liebsten Feuer ein. Schon recht früh erlernen Sie den Spruch Flammenwoge, der drei Stichflammen auf die Gegner abgibt. Unterstützten Sie die Flammenwoge am besten mit dem Spruch Sperrfeuer (Level zehn), der die Energiekosten herabsetzt. Die Steigerung des Flammenwoge-Angriffs findet auf Level vier mit der Vulkankugel statt. Werten Sie jedoch beide Sprüche kontinuierlich auf, um auch späteren Gegnern ausreichend Schaden zuzufügen. Den ultimativen Kampfkumpanen ruft der Erdmagier







An solchen Schreinen erhalten Sie temporäre Boni. Warten Sie mit dem Auslösen aber, bis Sie sicher sind, dass Sie die Effekte auch optimal ausnutzen können.



Der Krieger hat bei Angriffen aus mehreren Richtungen keine Probleme. Mit der Wahl der richtigen Fertigkeiten teilt er auch mit zwei Waffen gut aus.

mit dem Spruch Kernbewohner herbei. Der feurige Golem teilt ordentlich aus und steckt auch genug ein, während Sie den Widersacher mit Zaubersprüchen beharken. Der Spruch Metamorphose (Fähigkeitenlevel 32) verleiht dem Kernbewohner eine härtere Haut. Wenn Sie beides kombinieren und ordentlich ausbauen, erledigt der haushohe Gesellen die Drecksarbeit auch gerne allein. Wer genug Punkte übrig hat, bildet zusätzlich die Fähigkeit Eruption aus. Damit machen Sie Ihren Feinden im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle heiß.

### Verteidigung

Der Verteidigungs-Charakter ist, wie der Name schon sagt, eher defensiv eingestellt. Im Mehrspieler-Modus eignet er sich perfekt als Brecher – ein Charakter, der sich primär um die Ablenkung der Gegner kümmert. Generell gilt: Werten Sie Lebenspunkte und Stärke auf, da der Verteidigungs-Charakter immer den bestmöglichen Schild mit sich tragen sollte. Der Schild ist nämlich bei dieser Klasse nicht nur Verteidigungs- sondern auch Angriffsgegenstand. Zunächst sollten Sie deshalb die Fähigkeit Schläger erlernen. Dieser Schildangriff schädigt und verlangsamt die Feinde. Die passive Fähigkeit Rüstungsbrecher unterstützt den Angriff, die bei bis zu drei getroffenen Feinden sogar die Rüstung beschädigt. Ähnlich der Kampfwut der Kriegernatur löst durch die Fähigkeit Adrenalin jeder erhaltene Treffer beim Spieler einen Adrenalinschub aus. Dadurch erhöht sich die Lebenspunkte-Regeneration. Unterstützen Sie dieses Kampftalent am besten durch die Fähigkeiten Entspannung und Defensivreaktion, die die Zahl der Adrenalinschübe sowie den Angriffs- und Abwehrwert während dieser Phasen erhöht. Ab Fähigkeitenlevel 32 nehmen Sie die Kolossform an. In diesem Zustand brauchen Sie sich um die meisten normalen Gegner keine Sorgen machen. Stampfen Sie sie einfach nieder!

### Natur

Der zweite Charakter, der auf Mehrspieler-Gefechte ausgelegt ist. Helden dieser Klasse setzen auf Heil- und Schutzsprüche und brauchen dafür ordentlich Energie und Intelligenz. Werten Sie diese Attribute auf jeden Fall auf. Großartig angreifen kann der Natur-Charakter nicht. Deswegen sollten Sie gleich zu Beginn den Spruch Ruf der Wildnis erlernen, der Ihnen einen Wolf zur Seite stellt. Allerdings kommen die Vierbeiner nur bedingt gegen spätere Feinde an. Wechseln Sie deshalb ab Level 16 sofort zur Sylvanischen Nymphe. Diese kann nicht nur zaubern und mit dem Bogen schießen – mit den Fähigkeiten Bewuchs und Rache der Natur stärken Sie sie zusätzlich. Die entsprechende Ausbaustufe vorausgesetzt, steht Ihnen mit der Nymphe eine verlässliche Beschützerin vor den Feinden der Antike zur Seite. Eine fiese, aber effektive Taktik: Rüsten Sie den Spruch Dornenhecke mit der Fähigkeit Stechende Nessel auf. Dadurch vergiften Sie jeden Gegner in Ihrer Nähe und machen ihn damit zur leichten Beute für Ihre Nymphe.

### Jäger

Geschicklichkeit ist bei diesem Charakter das A und O. Darüber hinaus sind ein paar Punkte unbedingt in Lebensenergie zu investieren. Als Jäger haben Sie die Qual der Wahl zwischen dem Bogen und dem Speer. Sie sollten sich jedoch nur auf eine der beiden Waffen konzentrieren und danach auch die Wahl Ihrer Fähigkeiten bestimmen. Spieler mit der Affinität zu spitzen, langen Stöcken erlernen zunächst die Speerattacke und rüsten diese mit dem Spruch Ausnehmen auf. Greifen Sie lieber aus der Ferne an, eignen Sie sich die Fähigkeit Schützenkönig an und benutzen die Punktschusspfeile, um mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen. Ab Fähigkeitslevel 32 erhalten Sie die Streuschusspfeile. Diese schießen beim Aufprall kleinere Pfeile in alle Richtungen ab. Beide Kampfarten (sowohl Bogen als auch Speer) können Sie mit den Fähigkeiten Holzlehre und Stecher noch zusätzlich unterstützen. Vergessen Sie nicht, gleich zu Beginn den Spruch Fangnetz zu erforschen. Damit lähmen Sie den Gegner für eine Weile und putzen ihn in dieser Zeit gemütlich von der Platte. Manchmal bleiben Gegner jedoch auch nach der Wirkung des Fangnetzes stehen. Erlernen Sie zusätzlich das Stachelnetz, nehmen Gegner noch während der Gefangenschaft ordentlich Schaden. Verwickeln Sie sich als Jäger jedoch niemals in den Nahkampf: Locken Sie lieber einzelne Feinde aus einer Gruppe ins Offene und erledigen Sie sie dann. Bei Boss-Gegnern empfiehlt es sich, den Radius herauszufinden, bis zu dem diese den Spieler verfolgen. Bleiben Sie an dieser Grenze und locken Sie den dicken Brocken immer wieder an sich heran. Wenn er Ihnen zu nahe kommt, überschreiten Sie die Grenze und der Boss-Gegner zieht sich wieder zurück ohne Sie weiter zu verletzen.

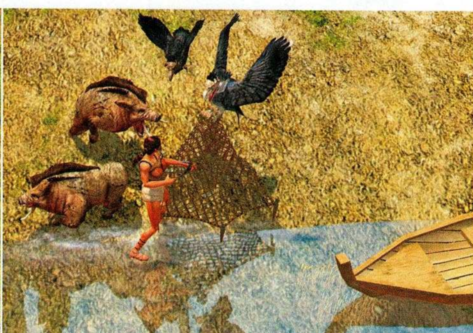
### Gaunerei

Der hinterhältigste aller Charaktere kennt sich besonders gut mit Fallen und Messern aus. Um sich nicht selbst einen Strick zu drehen, muss er recht fingerfertig sein. Erhöhen Sie daher auf jeden Fall den Wert für die Geschicklichkeit. Ob Sie daneben Leben oder Energie auffrischen, bleibt Ihnen überlassen. Gifte setzt der Gauner auf alle erdenklichen Arten ein. Mit Giftwaffe rüsten Sie Ihre aktuelle Waffe um. Auf lange Distanz werfen Sie dem Gegner eine Giftbombe entgegen, die durch die Fähigkeit Schrapnell noch wirkungsvoller ausfällt. Falls Sie sich einmal für Gift entschieden haben, bleiben Sie dabei und nutzen alle Zusatzfähigkeiten auf diesem Gebiet: Nachtschatten, Giftgewinnung und später Alraune verbessern Ihr Verständnis von toxischen Angriffen soweit, dass Sie auf einer hohen Stufe gar nicht mehr großartig selbst zuschlagen. Wer lieber etwas Handfestes bevorzugt, verlässt sich auf die Messer- und Angriffsfähigkeiten. Das Wurfmesser funktioniert praktisch wie ein Geschoss und mit der Fähigkeit Messerhagel erwischen Sie mehrere Feinde auf einmal. Werten Sie diesen Spruch so weit wie möglich auf, um auch große Monsterhorden schnell zu exekutieren. Wenn Sie einen Punkt übrig haben, investieren Sie ihn in Anatomie oder Klingenschärfen, da beide Fähigkeiten sich auf alle Angriffe auswirken und deshalb in vielen Situationen weiterhelfen.

Christian Schlütter/Sebastian Thöing/Alexander Frank



Die Verteidigungs-Heldin setzt die Fähigkeit „Schläger" ein, um sowohl mit dem Schwert als auch mit dem Schild auf ihren Widersacher einzuprügeln.

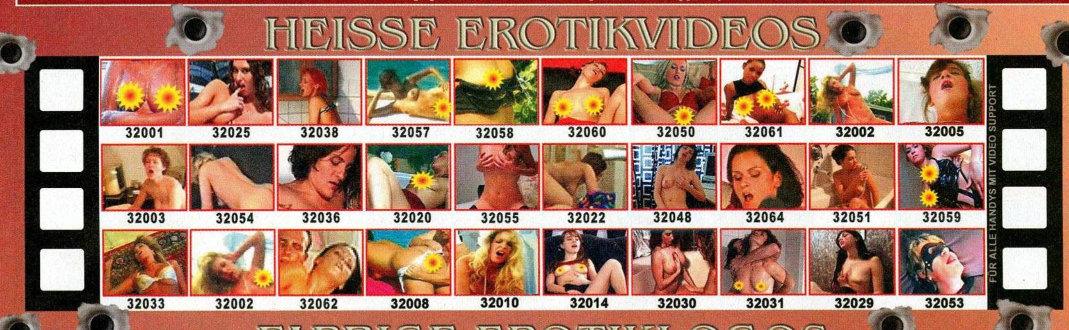


Vogelfang ist gar nicht so schwer, wenn Sie dem Jäger die Fähigkeit Fangnetz spendiert haben. Damit lähmen Sie den Gegner und machen ihn zu einer leichten Beute.

# AL´CAPONES Lieblingslogos




## HEISSE EROTIKVIDEOS




## FARBIGE EROTIKLOGOS




## FARBIGE LOGOS




## PERSÖNLICHE LOGOS




## ANIMIERTE LOGOS

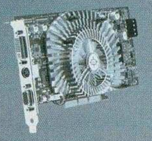



WWW.GIGAHANDY.DE

# ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





## MAINBOARDS

| ABIT | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| KN8 Ultra | S, GL, sA | 939 / nF4-U | D+ | 89,- |
| KN8 SLI | S, GL, sA | 939 / nF4-SLI | D+ | 89,- |
| **AOPEN** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| i915GA | S, V, GL | 479 / 915G | D2 | 199,- |
| i915GMm | µATX, S, V, GL, F, sA | 479 / 915GM | D2 | 222,- |
| **ASROCK** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| K7VT4APro | S, L, sA | A / KT400A | D | 32,- |
| K7NF2-RAID | S, L, sA | A / nF2-U | D | 39,- |
| K8NF4G-SATA2 | µATX, S, V, L, sA | 754 / nF410 | D | 49,- |
| 939DUAL-SATA2 | S, L, sA | 939 / 1695 | D+ | 54,- |
| **ASUS** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| A8N-E | S, GL, sA | 939 / nF4-U | D+ | 84,- |
| P5WD2 Premium | S, GL, F, sA | 775 / 955X | D2+ | 174,- |
| **DFI** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| nF3 Ultra | S, GL, F, sA | 939 / nF3-U | D+ | 99,- |
| nF4 Ultra-D | S, GL, F, sA | 939 / nF4-U | D+ | 119,- |
| **GIGABYTE** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| K8NE | S, GL, sA | 754 / nF4 | D | 64,- |
| K8NF-9 Ultra | S, GL, F, sA | 939 / nF4-U | D+ | 99,- |
| **MSI** | **Merkmale** | **Sockel / Chip** | **RAM** | **€** |
| K8T Neo2-F | S, GL, sA | 939 / K8T800P | D+ | 52,- |
| K8N Neo4 Platinum | S, GL, F, sA | 939 / nF4-U | D+ | 111,- |

### *Sockel 939 Mainboard*

### ASUS A8N32-SLI Deluxe

- NVIDIA® nForce4 SLI X16 Chipsatz
- 4x DDR-RAM (Dual-Channel)
- 2x U-133, 2x S-ATA II, 4x S-ATA II RAID
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x4, 3x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire, 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound





**159,-**

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

## CPUs

### INTEL®

| Pentium® 4 (So478) | | GHz | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2,4 GHz | Northwood | | 533 | 512 | 122,- | |
| 2,8 GHz | Northwood | | 533 | 512 | 134,- | |
| 3,0 GHz | Prescott | | 800 | 1.024 | 169,- | 219,- |
| **Pentium® 4 (So775)** | | **GHz** | **FSB** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| 630 | Prescott | 3,0 | 800 | 2.048 | | 159,- |
| 650 | Prescott | 3,4 | 800 | 2.048 | | 269,- |
| 660 | Prescott | 3,6 | 800 | 2.048 | | 399,- |
| 670 | Prescott | 3,8 | 800 | 2.048 | | 589,- |
| **Pentium® D (So775)** | | **GHz** | **FSB** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| 930 | Presler | 3,0 | 800 | 4.096 | | 179,- |
| 940 | Presler | 3,2 | 800 | 4.096 | | 224,- |
| **Pentium® M (So479)** | | **GHz** | **FSB** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| 750 | Dothan | 1,86 | 533 | 2.048 | | 239,- |
| 760 | Dothan | 2,0 | 533 | 2.048 | | 289,- |
| **Core® Duo (So479)** | | **GHz** | **FSB** | **Cache** | **tray** | **boxed** |
| T2400 | Yonah | 1,83 | 667 | 2.048 | 236,- | 240,- |
| T2500 | Yonah | 2,0 | 667 | 2.048 | 289,- | 299,- |
| T2600 | Yonah | 2,16 | 667 | 2.048 | 419,- | 424,- |

### AMD

| Athlon™ 64 (So939) | | GHz | HT | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000+ | Venice | 1,8 | 1.000 | 512 | 90,- | 76,- |
| 3200+ | Venice | 2,0 | 1.000 | 512 | 82,- | 96,- |
| 3500+ | Venice | 2,2 | 1.000 | 512 | 99,- | 109,- |
| **Athlon™ 64 (SoAM2)** | | **GHz** | **HT** | **Cache** | **tray** | **PIB** |
| 3200+ | Orleans | 2,0 | 1.000 | 512 | | 102,- |
| 3500+ | Orleans | 2,2 | 1.000 | 512 | | 112,- |
| 3800+ | Orleans | 2,4 | 1.000 | 512 | | 142,- |
| **Athlon™ 64 X2 (So939)** | | | **HT** | **Cache** | **tray** | **PIB** |
| 3800+ | Manchester | 2,0 | 1.000 | 1.024 | | 269,- |
| 4200+ | Manchester | 2,2 | 1.000 | 1.024 | | 339,- |
| 4400+ | Toledo | 2,2 | 1.000 | 2.048 | | 449,- |
| 4800+ | Toledo | 2,4 | 1.000 | 2.048 | | 619,- |
| FX-60 | Toledo | 2,6 | 1.000 | 2.048 | | 799,- |
| **Athlon™ 64 X2 (SoAM2)** | | | **HT** | **Cache** | **tray** | **PIB** |
| 3800+ | Brisbane | 2,0 | 1.000 | 1.024 | | 299,- |
| 4200+ | Brisbane | 2,2 | 1.000 | 1.024 | | 364,- |
| 4600+ | Brisbane | 2,4 | 1.000 | 1.024 | | 559,- |
| FX-62 | Windsor | 2,8 | 1.000 | 2.048 | | 1.019,- |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR ValueRAM | 1,0 GB | 400 / 3-3-3 | 100,- | 93,- |
| DDR ValueRAM | 2,0 GB | 400 / 3-3-3 | 190,- | |
| DDR HyperX | 1,0 GB | 400 / 2-2-2 | 142,- | 124,- |
| DDR HyperX | 2,0 GB | 400 / 2-2-2 | 252,- | |
| DDR2 ValueRAM | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 100,- | 92,- |
| DDR2 ValueRAM | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 188,- | |
| **GEIL** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR Ultra | 1,0 GB | 400 / 2-3-3 | 109,- | |
| DDR Value | 2,0 GB | 400 / 2,5 | 198,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 4-4-4 | 98,- | 95,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 114,- | 105,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 239,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 4-4-4 | 194,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 214,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 364,- | |
| **A-DATA** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR | 1,0 GB | 400 / 3 | | 88,- |
| DDR | 2,0 GB | 500 / 3-4-4 | 204,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5 | | 77,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5 | | 115,- |

| OCZ | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR Platinum EL | 1,0 GB | 400 / 2-3-2 | 119,- | 114,- |
| DDR Platinum EL | 2,0 GB | 500 / 3-3-2 | 252,- | |
| DDR2 Gold EL | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 110,- | 107,- |
| DDR2 Platinum | 1,0 GB | 1.000 / 5-6-6 | 145,- | 154,- |
| DDR2 Gold EL | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 214,- | |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 1.000 / 5-5-5 | 339,- | |
| **MDT** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR | 1,0 GB | 400 / 2,5 | 98,- | 95,- |
| DDR | 2,0 GB | 400 / 2,5 | 194,- | |
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 4-4-4 | 78,- | 74,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 122,- | 110,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 4-4-4 | 152,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 224,- | |
| **CRUCIAL** | | **Takt / Timing** | **Kit** | **Single** |
| DDR Ballistix | 1,0 GB | 400 / 2-2-2 | 110,- | |
| DDR Ballistix Tracer | 1,0 GB | 500 / 2,5-4-4 | 124,- | |
| DDR2 Ballistix | 1,0 GB | 800 / 4-4-4 | 134,- | 165,- |
| DDR2 Ballistix | 1,0 GB | 1.000 / 5-5-5 | 154,- | 160,- |
| DDR2 Ballistix | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 334,- | |
| DDR2 Ballistix | 2,0 GB | 1.000 / 5-5-5 | 324,- | |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EN7600GT/2DHT | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | 179,- |
| EN7950GX2/2PHT/1G | PCIe | 1024-G3 / GF 7950 GX2 | 555,- |
| V9520-X/TD | AGP | 128-DD / GF FX5200 | 37,- |
| N6200/TD | AGP | 256-DD / GF 6200 | 55,- |
| **GAINWARD** | | **MB / Chip** | **€** |
| Ultra/1760PCX | PCIe | 128-G3 / GF 6600 | 49,- |
| BP7900GT | PCIe | 512-G3 / GF 7900GT | 379,- |
| 7800GS Silent GS+ | AGP | 512-G3 / GF 7800GS | 399,- |
| **MSI** | | **MB / Chip** | **€** |
| NX7600GS-T2D EH | PCIe | 256-D2 / GF 7600GS | 111,- |
| NX7900GT-VT2D | PCIe | 256-G3 / GF 7900GT | 289,- |
| NX6600-VTD | AGP | 256-DD / GF 6600 | 119,- |
| NX6600GT-VTD | AGP | 128-G3 / GF 6600GT | 139,- |
| **XFX** | | **MB / Chip** | **€** |
| 7900GT Extreme | PCIe | 256-G3 / GF 7900GT | 299,- |
| 7900GX2 QSLI | PCIe | 1024-G3 / GF 7900 GX2 | 444,- |
| 7900GTX Extreme | PCIe | 512-G3 / GF 7900GTX | 499,- |
| 7950GX2 XT | PCIe | 1024-G3 / GF 7950 GX2 | 599,- |
| 7800GS Extreme | AGP | 256-G3 / GF 7800GS | 299,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAX1900XTX/2DHTV | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XTX | 479,- |
| EAX1900 CrossFire | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900 | 479,- |
| EAX1900XT/2DHTV | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XT | 369,- |
| **CLUB3D** | | **MB / Chip** | **€** |
| X1900XT | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XT | 419,- |
| X800 GTO RX | AGP | 256-G3 / Rad. X800GTO | 159,- |
| **GECUBE** | | **MB / Chip** | **€** |
| X1800GTO | PCIe | 256-G3 / Rad. X1800GTO | 179,- |
| X1600PRO | AGP | 265-D2 / Rad. X1600PRO | 99,- |
| **MSI** | | **MB / Chip** | **€** |
| RX1300PRO-TDE | PCIe | 256-DD / Rad. X1300PRO | 79,- |
| RX1900XTX-VT2DE | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XTX | 489,- |
| RX1900 Cross Fire | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900 | 479,- |
| **SAPPHIRE** | | **MB / Chip** | **€** |
| X1600 Pro Ultimate | PCIe | 256-D2 / Rad. X1600Pro | 119,- |
| X1900 CrossFire | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900 | 499,- |
| X1900XTX Toxic | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XTX | 555,- |
| 9550SE | AGP | 128-DD / Rad. 9550SE | 39,- |

## FESTPLATTEN

### IDE

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 | U-133 | 80 | 9 / 2.048 / 7.200 | 39,- |
| HDT722525 | U-133 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 74,- |
| HDS725050 | U-133 | 500 | 8 / 8.192 / 7.200 | 224,- |
| **MAXTOR** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| 6L080P0 | U-133 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 44,- |
| 6L160P0 | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 57,- |
| 6L250R0 | U-133 | 250 | 8 / 16.384 / 7.200 | 71,- |
| 6L300R0 | U-133 | 300 | 9 / 16.384 / 7.200 | 89,- |
| **SAMSUNG** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| SP1613N | U-100 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 53,- |
| SP2014N | U-133 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | 64,- |
| SP2514N | U-133 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 69,- |
| **SEAGATE** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| ST3802110A | U-100 | 80 | 8 / 2.048 / 7.200 | 45,- |
| ST3250824A | U-100 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 77,- |
| ST3500641A | U-100 | 500 | 8 / 16.384 / 7.200 | 244,- |
| **WD** | | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| WD400JB | U-100 | 40 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| WD800JB | U-100 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| WD3200JB | U-100 | 320 | 9 / 8.192 / 7.200 | 99,- |

### S-ATA

| HITACHI | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|
| HDS728080 SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 42,- |
| HDT722516 SATA2 | 160 | 8 / 8.192 / 7.200 | 62,- |
| HDT722525 SATA2 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 77,- |
| **MAXTOR** | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| 6V080E0 SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 45,- |
| 7V250F0 SATA2 | 250 | 9 / 16.384 / 7.200 | 79,- |
| 7V300F0 SATA2 | 300 | 9 / 16.384 / 7.200 | 97,- |
| **SAMSUNG** | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| HD080HJ SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 40,- |
| HD160JJ SATA2 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 54,- |
| SP2004C SATA2 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | 64,- |
| SP2504C SATA2 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 72,- |
| **SEAGATE** | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| ST3160812AS SATA2 | 160 | 8 / 8.192 / 7.200 | 59,- |
| ST3250820AS SATA2 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | 79,- |
| ST3500630AS SATA2 | 500 | 8 / 16.384 / 7.200 | 254,- |
| **WD** | **GB** | **ms / Cache / UPM** | **€** |
| WD800JD SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 44,- |
| WD3200JD | 320 | 9 / 8.192 / 7.200 | 99,- |
| WD4000YR | 400 | 9 / 16.384 / 7.200 | 179,- |

## DVD-LAUFWERKE

### ATAPI

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| BENQ DW-1655* | 16x / 8x | 49,- | 57,- |
| LG GSA-H20LB* | 16x / 6x | 49,- | 54,- |
| LG H10NBB* | 16x / 10x | 44,- | |
| LG H10A* | 16x / 8x | 39,90 | 47,- |
| LITEON SHM-165P6S* | 16x / 8x | 47,- | 52,- |
| LITEON SHW-16H5S* | 16x / 8x | 42,- | 54,- |
| NEC ND-3551A* | 16x / 8x | 44,- | |
| NEC ND-6750 Slimline, schwarz | 8x / 4x | 72,- | |
| NEC ND-4570* | 16x / 8x | 44,- | |
| NEC ND-4571* | 16x / 8x | 49,- | |
| PHILIPS PBDV1660G* | 16x / 8x | 39,- | |
| PHILIPS DVDR1660K | 16x / 8x | 42,- | |
| PIONEER DVR-111D* | 16x / 8x | 44,- | |
| PIONEER DVR-111* | 16x / 8x | 47,- | |
| SAMSUNG SH-S162L | 16x / 8x | 42,- | 47,- |
| SAMSUNG SH-S182D* | 18x / 8x | 44,- | |
| SONY DWQ120A10* | 16x / 8x | 42,- | |
| SONY DWG120AB2 schwarz | 16x / 8x | 47,- | |

### USB 2.0

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| HP dvd840e schwarz | 16x / 8x | | 94,- |
| LG GSA-2164D schwarz | 16x / 8x | | 79,- |
| LG GSA-2166D schwarz | 16x / 8x | | 89,- |
| PHILIPS SPD3000CC | 16x / 8x | | 79,- |
| PLEXTOR PX-750UF +FW | 16x / 8x | | 129,- |
| SAMSUNG SE-S164L schwarz | 16x / 8x | | 79,- |

* in beige oder schwarz lieferbar

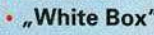
### S-ATA

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| PLEXTOR PX-755SA | 16x / 10x | 99,- | 104,- |
| SAMSUNG SH-W163A* | 16x / 8x | 49,- | |

### *AVERMEDIA Hybrid TV-Karte*

### AVerTV Hybrid +FM

- DVB-T/Analog Tuner, FM-Radiotuner
- TimeShift Funktion
- Videotext, elektronischer Programmführer (EPG)
- Standbild-Modus mit Albumfunktion
- inkl. Fernbedienung
- Cardbus
- „White Box"








**74,-**

AVerMedia®



**Lieferung On-Demand**

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



**Komfortabel bezahlen**

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



**Bücher@ALTERNATE**

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



**PC-Builder**

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

# WWW.ALTERNATE.DE

**24 h Bestellhotline: 01805-905040***

* € 0,12 / Minute

## NETZWERK & KOMMUNIKATION

### Wireless LAN

| AVM | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Box WLAN 3070 | 54 | Router/Modem | 134,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7050 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 169,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7170 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 179,- |

| D-LINK | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DWL-G132 | 108 | USB2.0-Stick | 47,- |
| DWL-G520 | 108 | PCI | 44,- |
| DWL-G650 | 108 | PC-Card | 44,- |
| DWL-2100AP | 108 | Access Point | 84,- |
| DI-624 | 108 | Router | 69,- |
| DGL-4300 | 108 | Gigabit Router | 124,- |

| LINKSYS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WMP54G | 54 | PCI | 34,- |
| WPC54GS | 54 | PC-Card | 49,- |
| WRT54G-D2 | 54 | Router | 69,- |

| NETGEAR | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WPN311 RangeMax | 108 | PCI | 54,- |
| WPN111 RangeMax | 108 | USB2.0-Stick | 57,- |
| WG511T | 108 | PC-Card | 39,- |
| WPN802 RangeMax | 108 | Access Point | 99,- |
| WPN824 RangeMax | 108 | Router | 99,- |

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card PCI v2.1 | ISDN | PCI | 59,- |
| FRITZ!Card USB v2.1 | ISDN | USB | 63,- |
| FRITZ!Card PCMCIA | ISDN | PC-Card | 169,- |

| DEVOLO | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| MicroLink 56K | analog | PCI | 26,- |
| MicroLink 56K Fun | analog | USB | 44,- |
| MicroLink ADSL Fun | DSL | USB | 66,- |

| Diverse | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| Voice Modem 56k | analog | PCI | 12,- |
| ISDN 128 Adapter USB | ISDN | USB | 26,- |
| D-LINK DSL-380T | DSL | RJ-45 | 47,- |

### Router

| Diverse | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| AVM FRITZ!Box 2030 | DSL-Modem | 2 | 92,- |
| AVM FRITZ!Box 2070 | DSL-Modem | 4 | 89,- |
| AVM FRITZ!Box Fon 5050 | DSL-Mod./VoIP | 2 | 139,- |
| D-LINK DI-604 | DSL | 4 | 32,- |
| NETGEAR RP614 | DSL | 4 | 36,- |

## TFT-MONITORE

| BELINEA | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 1705S1 | si | 8 | 17,0 | Sound | 169,- |
| 101927 | si | 4 | 19,0 | DVI-D/Sound | 279,- |
| 102035W | bl | 16 | 20,1 | DVI-D/USB/Sound | 419,- |

| EIZO | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| M1700 | gr o. bl | 8 | 17,0 | DVI-D/Sound | 289,- |
| S1910AS | gr o. bl | 16 | 19,0 | DVI-D | 524,- |
| S2100 | gr | 8 | 21,3 | DVI-D/USB | 989,- |

| SAMSUNG | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 730BF | bl | 4 | 17,0 | DVI-D | 249,- |
| 930BF | bl | 4 | 19,0 | DVI-D | 279,- |
| 215TW | si | 8 | 21,0 | DVI-D/Sound/Pivot | 569,- |

| Diverse | | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|---|
| ACER AL1716s | bl | 12 | 17,0 | | 169,- |
| ACER AL1916Ws | si | 8 | 19,0 | | 209,- |
| AMW M199DS | bl/si | 8 | 19,0 | DVI-D/Sound | 199,- |
| ASUS MM19SE | si | 8 | 19,0 | Sound | 224,- |
| BENQ FP93GX | si | 2 | 19,0 | DVI-D | 334,- |
| BENQ FP202W | bl | 8 | 20,1 | DVI-D | 414,- |
| HANNSG HC194D | si | 8 | 19,0 | DVI-I/Sound | 199,- |
| HAIER HV-926TS | si/bl | 12 | 19,0 | Sound | 189,- |
| NEC 90GX2 | si | 4 | 19,0 | DVI-D/USB | 419,- |
| NEC 20WGX2 | si | 6 | 20,1 | DVI-D/USB | 549,- |
| SAMTRON 94B | si | 8 | 19,0 | DVI-D | 269,- |
| VDG X-17G | bl | 12 | 17,0 | Sound | 159,- |

### *19" TFT-Monitor / TV-Gerät*

**LG M1917A DFB Limited Edition**

- Integrierter Kabel TV-Tuner mit Videotext
- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Kontrast: 700:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 8 ms (gray to gray)
- VGA, DVI, SCART, S-Video
- Lautsprecher
- schwarz




**339,-**

## PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

### *ATX-Gehäuse*

**SUNBEAM Tuniq 2**

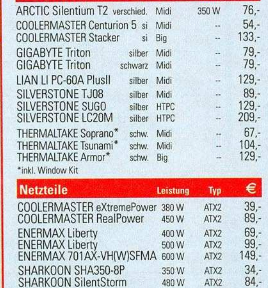
- extern: 1x 3,5", 8x 5,25" • intern: 4x 3,5"
- 3x 120 mm Gehäuselüfter
- „Grand Air Duct“
- zwei USB-, ein FireWire und zwei Audio Frontanschlüsse
- ATX, ohne Netzteil
- schwarz/silber



**69,-**

| PC-Gehäuse | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| ARCTIC Silentium T2 | verschied. | Midi | 350 W | 76,- |
| COOLERMASTER Centurion 5 | si | Midi | -- | 54,- |
| COOLERMASTER Stacker | si | Big | -- | 133,- |
| GIGABYTE Triton | silber | Midi | -- | 79,- |
| GIGABYTE Triton | schwarz | Midi | -- | 79,- |
| LIAN LI PC-60A PlusII | silber | Midi | -- | 129,- |
| SILVERSTONE TJ08 | silber | Midi | -- | 89,- |
| SILVERSTONE SUGO | silber | HTPC | -- | 129,- |
| SILVERSTONE LC20M | silber | HTPC | -- | 209,- |
| THERMALTAKE Soprano* | schw. | Midi | -- | 67,- |
| THERMALTAKE Tsunami* | schw. | Midi | -- | 104,- |
| THERMALTAKE Armor* | schw. | Big | -- | 129,- |

*inkl. Window Kit




| Netzteile | Leistung | Typ | € |
|---|---|---|---|
| COOLERMASTER eXtremePower | 380 W | ATX2 | 39,- |
| COOLERMASTER RealPower | 450 W | ATX2 | 89,- |
| ENERMAX Liberty | 400 W | ATX2 | 69,- |
| ENERMAX Liberty | 500 W | ATX2 | 99,- |
| ENERMAX 701AX-VH(W)SFMA | 600 W | ATX2 | 149,- |
| SHARKOON SHA350-8P | 350 W | ATX2 | 34,- |
| SHARKOON SilentStorm | 480 W | ATX2 | 84,- |
| THERMALTAKE PP Bluelight | 460 W | ATX2 | 69,- |

## BAREBONES

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| Terminator 2 AH-1 | S, V, GL, F | 939 / Xpress 200 | 144,- |
| Vintage-AH1 | S, V, GL, F | 939 / RS482 | 114,- |
| Vintage-PH1 | S, V, GL, F | 775 / 915G | 139,- |

| BIOSTAR | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| iDEQ N1 | S, V, L, sA | 754 / nF410 | 169,- |
| iDEQ 210P | S, GL, F, sA | 754 / nF3 | 199,- |
| iDEQ C1 | S, L, sA, | 775 / P4M800 | 159,- |

| SHUTTLE | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| SK21G | S, V, L, F, sA | 754 / K8M800CE | 189,- |
| SN95G5V3 | S, GL, F | 939 / nF3-250GB | 264,- |
| SN25P | S, GL, F, sA | 939 / nF4 | 399,- |
| SN26P | S, GL, F, sA | 939 / nF4-SLI | 559,- |
| SD11G5 | S, V, GL, F | 479 / 915GM | 419,- |
| SB87G5 | S, GL, F | 775 / 915PL | 269,- |
| SD36G5M ViiV | S, V, GL, F, sA | 775 / 945G | 419,- |
| SD31P | S, V, GL, F, sA | 775 / 945G | 449,- |

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

### PC-Systeme

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Grafik | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Emerald E601 | Sempron™ 64 3000+ | 256 MB | 80 GB | DVD-ROM | onBoard GeForce 6100 | 334,- |
| Ruby II | Athlon™ 64 3200+ | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe | 484,- |
| Titanium E601 | Pentium® 4 630 | 512 MB | 160 GB | DVD±RW/DL | 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe | 569,- |
| Brilliant II | Athlon™ 64 X2 4200+ | 2 GB | 2x 250 GB | DVD±RW/DL | 256 MB GeForce 7900 GT, PCIe | 1.379,- |

### Notebooks

| ASUS | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A6JA-Q001H | Core Duo T2300 | 15,4 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, Radeon X1600, Webcam | 1.374,- |
| A6KM-Q002H | Turion 64-M MT-30 | 15,4 | 512 MB | 60 GB | DVD±RW DL | XP Home, GeForce Go 7300 | 894,- |
| A6KT-Q001H | Turion 64-M MT-34 | 15,4 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | XP Home, Radeon X1600, Webcam | 1.194,- |
| A6RP-AP014H | Celeron-M 420 | 15,4 | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, MS Works | 859,- |
| A6T-AP005H | Turion 64 X2 TL-52 | 15,4 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | XP Home, GeForce Go 7600, Webcam | 1.189,- |
| A6U-B101H | Sempron-M 3300+ | 15,4 | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, MS Works, Webcam | 829,- |

| SAMSUNG | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R45-C1500 Cerona | Celeron-M 370 | 15,0 | 512 MB | 60 GB | DVD±RW DL | XP Home | 879,- |
| R50-1800 Couyee | Pentium-M 745a | 15,4 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, Radeon X700 | 1.149,- |

## EINGABE & GAMING

### Tastaturen

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CHERRY CyMotion Expert | USB | 17,- |
| CHERRY CyMotion Master XPress | USB, PS/2 | 25,- |
| IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets | USB | 49,- |
| LOGITECH Media Keyboard Elite | USB, PS/2 | 25,- |
| MS Wired Keyboard 500 | PS/2 | 11,- |
| MS Digital Media Pro Keyboard | USB, PS/2 | 26,- |
| SAITEK Eclipse Keyboard | USB | 37,- |

### Gamepads & Joysticks

| LOGITECH | Typ | € |
|---|---|---|
| Dual Action Pad | Gamepad | 22,- |
| Rumblepad II | Gamepad | 26,- |
| Cordless Rumblepad II | Gamepad | 39,- |

| SAITEK | Typ | € |
|---|---|---|
| Cyborg EVO | Joystick | 29,- |
| X52 Hotas | Joystick | 99,- |

### Mäuse

| LOGITECH | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MX518 | USB, PS/2 | 44,- |
| G5 Laser Mouse | USB | 59,- |
| G7 Cordless Laser Mouse | USB | 79,- |

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MS Comfort Optical Mouse 3000 | USB, PS/2 | 21,- |
| RAZER Copperhead Gaming Mouse | USB | 59,- |
| SAITEK Gaming Mouse 1600 | USB | 29,- |

### Mauspads & Zubehör

| Diverse | Farbe | € |
|---|---|---|
| COMPAD Speed-Pad | grau | 17,- |
| GAMESDOCTOR X-Board V2 | crystalclear | 16,- |
| EVERGLIDE Titan MonsterMat | schwarz | 20,- |
| RAZER Mantis Speed | schwarz | 24,90 |
| RAZER Mantis Control | schwarz | 24,90 |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| CREATIVE X-Fi Xtreme Music | PCI | 109,- |
| CREATIVE X-Fi Platinum | PCI | 169,- |
| CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition | PCI | 214,- |
| TERRATEC Aureon 5.1 | PCI | 18,- |
| TERRATEC Aureon 5.1 USB MK II | USB | 44,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Universe | PCI | 149,- |

| Headsets | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CREATIVE HS-300 | Klinke | 14,- |
| LOGITECH Stereo USB 250 | USB | 36,- |
| PLANTRONICS GameCom 1 | Klinke | 34,- |
| SENNHEISER PC 160 inkl. Battlefield 2 | Klinke | 109,- |
| SKYPE Stereo Headset USB | USB | 39,- |

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| Battlefield - Vietnam | 19,- |
| Battlefield II | 46,- |
| Battlefield II - Special Forces Addon | 29,- |
| Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon | 9,- |
| Blazing Angels Squadron of WWII | 42,- |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | 47,- |
| Half Life I Anthology | 19,- |
| Peter Jacksons King Kong | 42,- |
| Quake 4 | 19,- |
| Ravenshield Athena Sword Addon | 9,90 |
| Star Wars Battlefront II | 39,- |
| Unreal Tournament 2004 | 14,- |

| Strategie | € |
|---|---|
| Age of Empires III | 44,- |
| Black & White II | 49,- |
| Civilization IV | 46,- |
| C&C Generäle: Die Stunde Null Addon | 9,90 |
| Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde | 19,- |
| Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II | 45,- |
| Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne | 19,- |
| Warcraft III - Reign of Chaos Addon | 12,- |
| Warcraft III - Frozen Throne Addon | 12,- |

| Rollenspiele & Adventures | € |
|---|---|
| Dark Age of Camelot Bundle | 28,- |
| Dark Age of Camelot - Darkness Rising Addon | 19,- |
| Diablo II Gold | 19,- |
| Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon | 24,- |
| Guild Wars | 42,- |
| Guild Wars - Faction Addon | 42,- |
| Heroes of Might&Magic 5 | 45,- |
| Star Wars - Knights of the Old Republic II | 24,- |
| The Elder Scrolls IV: Oblivion | 42,- |
| Titan Quest | 42,90 |
| World of Warcraft | 24,- |

| Sport & Simulation | € |
|---|---|
| Biathlon 2006 | 28,- |
| Die Sims 2 | 47,- |
| Die Sims 2 - Nightlife Addon | 29,- |
| DTM Race Driver 3 | 44,- |
| FIFA 06 | 47,- |
| Flight Simulator 2004 | 34,- |
| Fussballmanager 06 | 47,- |
| Need for Speed Underground 2 Classic | 19,- |
| Need for Speed Most Wanted | 47,- |
| NHL 06 | 47,- |

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
















ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt.“ (Test: „Die besten Online-Shops“, PC Professionell 06/2006)

**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

**IT STORE**
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

Optisch unterscheiden sich die Conroe-Prozessoren durch die verwendete Kühlplatte nicht vom Vorgänger Pentium D.

»Reflektiert den Himmel: Schwimmbad in London.«

# Chip top!

**Der schnellste Prozessor für Spiele kommt neuerdings von Intel – und ist sogar noch preisgünstig. Rechtzeitig zum Verkausstart haben wir den CONROE im Test.**

PROZESSOR | Mit der Chip-Architektur des Vorgängers Pentium D samt gescholtener Netburst-Technik haben Intels neue Prozessoren nichts gemein: Der Core 2 Duo (Conroe) verwendet die neue Core-Architektur. Dabei greifen die beiden Prozessorkerne auf einen gemeinsamen Zwischenspeicher zu. Bei den Topmodellen ist dieser satte vier Megabyte, bei den günstigeren Varianten immerhin zwei Megabyte groß (siehe Tabelle). Zum Vergleich: Bei AMDs Spitzenmodell Athlon 64 FX-62 stehen beiden Kernen separat jeweils ein Megabyte Zwischenspeicher zur Verfügung. Zudem beherrscht der Conroe zahlreiche Technik-Tricks für mehr Effizienz. So gibt es mehrere Vorausladetechniken (so genannte Prefetcher). Der Conroe fasst bestimmte Befehle zusammen und dekodiert bis zu vier gewöhnliche x86-Befehle pro Takt. Das zahlt sich besonders in Spielen aus: Bei *Need for Speed: Most Wanted* und *Half-Life 2: Episode 1* ist unser Testmuster E6600 schneller als ein Athlon 64 FX-62 oder der bald verfügbare FX-64 und kostet nur ein Drittel. Einen vergleichbar teuren AMD-Prozessor schlägt der E6600 um 19 bis 43 Prozent. Der E6700 liegt sogar noch weiter vor den AMD-Modellen. Conroe-Prozessoren passen in den aktuellen Intel-Sockel 775, brauchen jedoch trotzdem neue Hauptplatinen – entsprechende kommen mit dem neuen 965X- oder dem teureren 975X-Chipsatz. Bisher verkaufte 975X-Platinen eignen sich jedoch noch nicht für den Conroe – achten Sie unbedingt auf die Beschreibung vom Hersteller. Zudem folgen demnächst Platinen-Chipsätze von Nvidia und Ati. (DM)

**Info: www.intel.de**

## Info: Preise und Modelle

| Prozessor | Takt | FSB-Takt | L2-Cache | Preis |
|---|---|---|---|---|
| E6200 | 1.600 MHz | 200 MHz QDR | 2 MByte | Nicht bekannt |
| E6300 | 1.867 MHz | 266 MHz QDR | 2 MByte | 210 bis 230 Euro |
| E6400 | 2.133 MHz | 266 MHz QDR | 2 MByte | 250 bis 270 Euro |
| E6600 | 2.400 MHz | 266 MHz QDR | 4 MByte | 350 bis 370 Euro |
| E6700 | 2.667 MHz | 266 MHz QDR | 4 MByte | 590 bis 610 Euro |
| X6800 (Extreme Edition) | 2.933 MHz | 266 MHz QDR | 4 MByte | voraussichtlich 1.000 Euro |

## Leistung: NfS: Most Wanted

- Die neue Technik im Core 2 Duo sichert dem Prozessor den Spitzenplatz.
- Der E6600 ist schneller als ein FX-62 und kostet lediglich ein Drittel.
- AMD-Prozessoren schlagen sich deutlich besser als Pentium D und XE.

Legende: 1.024x768, kein AA/AF; 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF; Minimum-FPS

V1.3, PCA-SPRINT-BENCHMARK, FRAPS 2.72

BESSER ▶ | Fps — BED. 20 — FLÜSSIG SPIELBAR 30

| Prozessor | 1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF | Preis (in Euro) |
|---|---|---|---|
| Intel Core 2 Duo E6700 (2,67 GHz, 4 MByte L2) | 78 (+59%) | 52 (+11%) | 530,- |
| Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 GHz, 4 MByte L2) | 76 (+55%) | 52 (+11%) | 320,- |
| AMD Athlon 64 FX-64 (3,0 GHz, 2x1 MByte L2)* | 73 (+49%) | 52 (+11%) | Nicht lieferb. |
| AMD Athlon 64 FX-62 (2,8 GHz, 2x1 MByte L2) | 72 (+47%) | 52 (+11%) | 980,- |
| Intel Pentium XE 965 (3,73 GHz, 2x2 MByte L2) | 63 (+29%) | 50 (+6%) | 950,- |
| AMD Athlon 64 X2 3800+ (2,0 GHz, 2x512 kByte L2) | 59 (+20%) | 51 (+9%) | 190,- |
| AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz, 512 kByte L2) | 49 (Basis) | 47 (Basis) | 90,- |
| AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 kByte L2)** | 29 (-41%) | 28 (-40%) | Nicht lieferb. |

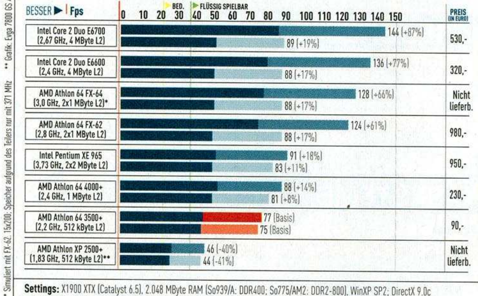
Settings: X1900 XTX (Catalyst 6.5), 2.048 MByte RAM (So939/A: DDR400; So775/AM2: DDR2-800), WinXP SP2; DirectX 9.0c

* Simuliert mit FX-62, 15x200; Speicher aufgrund des Teilers nur mit 371 MHz ** Grafik: Evga 7800 GS 490/700 MHz

## Leistung: Half-Life 2: Episode 1

- Der Vorsprung der E6600- und E6700-Prozessoren liegt bei circa 15 Prozent.
- Auch *Half-Life 2: Episode 1* profitiert von Zweikern-Prozessoren.
- Den Athlon XP mussten wir mit einer Geforce 7800 GS für AGP testen.

Legende: 1.024x768, kein AA/AF; 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF; Minimum-FPS




Settings: X1900 XTX (Catalyst 6.5), 2.048 MByte RAM (So939/A: DDR400; So775/AM2: DDR2-800), WinXP SP2; DirectX 9.0c

* Simuliert mit FX-62, 15x200; Speicher aufgrund des Teilers nur mit 371 MHz ** Grafik: Evga 7800 GS 490/700 MHz

GEWINNSPIEL

## Pärchenclub

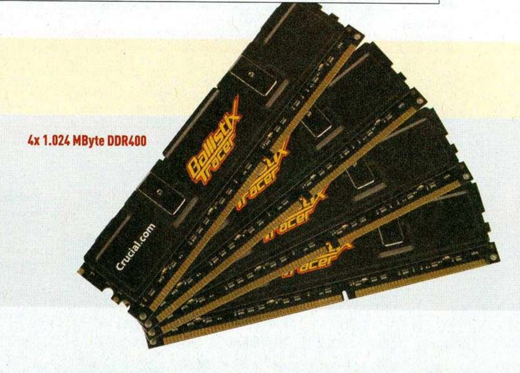
**PC ACTION und Crucial verlosen vier Speicherpärchen im Wert von 520 Euro.**

DDR500-Betrieb bei sehr guten Latenzzeiten (2,5-4-4-8): Die beiden Ballistix-Tracer-Module von Crucial machen Athlon-64- oder Athlon-XP-Besitzer glücklich. Falls Sie kein Glück haben: Den Speicher gibt es auch bei www.alternate.de und www.cyberport.de.

**Warum sollten gerade Sie den Speicher gewinnen?**
**a) Weil DDR für mich als Ossi kein Fremdwort ist**
**b) Weil ich die richtige Antwort kenne – nämlich b)**
**c) Weil ich mich sonst auf dem Speicher erhänge**

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

4x 1.024 MByte DDR400



# Billiges Stück!



»Runder Tisch: Fehlproduktion.«

Anfang August bringt AMD den Athlon 64 FX-64 mit drei Gigahertz als neues Top-Modell. Die übrigen Prozessoren sind deutlich günstiger.

**Intels Conroe schlägt bei Spielen jeden verfügbaren Athlon 64. AMD reagiert darauf nun mit Sparpreisen.**

PROZESSOR | Bis zu 50 Prozent sind manche Einkern-Prozessoren bereits günstiger: So kostet der Athlon 64 3800+ statt 260 nur noch 130 Euro, der Athlon 64 3500+ sogar nur 95 Euro (Stand: 29. Juni). Ende Juli (kurz nach der Conroe-Veröffentlichung) sollen die X2-Prozessoren mit zwei Kernen ebenfalls im Preis sinken. Außerdem folgt im August die neue Top-Variante FX-62 mit drei Gigahertz und zweimal 1.024 Kilobyte Zwischenspeicher für den Sockel AM2. Die übrigen Prozessoren mit 1.024 Kilobyte werden nicht mehr hergestellt: Aus Kosten- und Effizienzgründen fertigt AMD den gewöhnlichen Athlon 64 voraussichtlich ausschließlich mit 512 Kilobyte. Lediglich Opteron- und FX-Modelle haben ein Megabyte Zwischenspeicher. (DM)

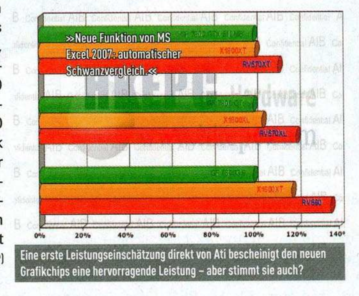
**Info: www.amd.de**

# Du hast eine lange Leistung

**Stimmen die Gerüchte im Internet, dann bieten die neuen MITTELKLASSE-CHIPS von Ati eine hervorragende Leistung.**

GRAFIK | Die RV560/570-Chips, die vermutlich als X1700-Reihe auf den Markt kommen, machen der Geforce 7800 GTX und Radeon X1800 XT Konkurrenz. Die XT-Version des RV570 soll die genannten Chips schlagen, während die niedriger getaktete XL-Variante eher im Bereich von 7800 GT und X1800 XL anzusiedeln ist. Die auf dem RV560 basierende X1700 legt sich „nur" mit der 6800 GS beziehungsweise der X1600 XT an. Dank X1900-Architektur und wahrscheinlich hoher Taktraten deutlich über 650 Megahertz dürfte das für die reine Rechenleistung der Pixel-Shader auch stimmen. Ob dies jedoch auch in realen Spiel-Situationen der Fall ist, bleibt zu bezweifeln. (CSP)

**Info: www.ati.de**



»Neue Funktion von MS Excel 2007: automatischer Schwanzvergleich.«

Eine erste Leistungseinschätzung direkt von Ati bescheinigt den neuen Grafikchips eine hervorragende Leistung – aber stimmt sie auch?

# Physik liegt in der Luft



»Endlich frei, Ahmet.«

Mit aufwändigen Technik-Demos veranschaulichen Ati und Nvidia die Physikfähigkeiten ihrer Grafikchips.

**Ab Seite 146 testen wir die erste Karte mit Ageias PhysX-Chip. Aufwändige Physikeffekte in Spielen funktionieren aber auch per GRAFIKKARTE.**

PHYSIK | Bereits auf der E3 zeigte uns Nvidia Physik-Demos, die direkt von der Grafikkarte berechnet wurden. Dabei kommt die Physik-Engine von Havok FX zum Einsatz. Diesen Monat gab auch Ati die Zusammenarbeit mit Havok FX bekannt. Bei Spielen wie *Hellgate: London*, die diese Engine nutzen, berechnet also die Grafikkarte direkt die Physikeffekte. Arbeiten zwei Karten im PC, kann eine Platine die Grafikdarstellung übernehmen, während die andere für Physikberechnungen zuständig ist. Bei Atis Crossfire-Technik können Sie sogar drei Karten kombinieren – zwei für Grafik, eine für Physik. Ein X1600-Pro-Chip ist laut Ati dabei schneller als Ageias Physikprozessor und darüber hinaus günstiger. (DM)

**Info: www.ati.de | www.nvidia.de**

# LIES MICH!

## Geforce 7900 GT mit lautloser Kühlung


Heatpipes verbinden die Kühler auf Vorder- und Rückseite.

**Grafik** | Wer Wert auf einen leisen Spiele-PC legt, bekommt mit der NX7900GT-VT2D256EZ von MSI eine komplett lüfterlose und damit lautlose Top-Grafikkarte. Der Preis liegt bei 270 Euro – das sind nur zehn Euro mehr als eine gewöhnliche 7900-GT-Karte mit lärmendem Lüfter kostet. Albatron will demnächst ebenfalls eine lautlose Geforce 7900 GT anbieten. (DM)

**Info: www.msi-computer.de | www.albatron.de**

## Nvidia: SLI für Intels Conroe




**Mainboard** | Passend zum Verkaufsstart des neuen Spieleprozessors von Intel bringt Nvidia die passenden Platinen-Chipsätze: Nforce 590 SLI, Nforce 570 SLI und Nforce 570 Ultra sollen nicht mehr länger nur für AMDs AM2-Prozessoren, sondern für Conroe-Platinen mit Sockel 775 Verwendung finden. Da Nvidia die SLI-Technik nur bei eigenen Platinen-Chipsätzen zulässt, bieten Nforce 590 SLI und 570 SLI die einzige Möglichkeit, den Conroe mit zwei Nvidia-Karten zu kombinieren. Der 590-SLI-Chipsatz unterstützt zudem „SLI Ready Memory". Bei entsprechenden Speichermodulen (EPP) können Sie damit vorgefertigte Übertaktungsprofile aufrufen. (DM)

**Info: www.nvidia.de**

## AMD: Anti-Hyper-Threading für mehr Leistung bei Spielen

AMD 64 Athlon

**Prozessoren** | Bisher profitieren nur wenige Spiele von einem zusätzlichen Prozessorkern. Dementsprechend soll die Technik Anti-Hyper-Threading bei Zweikern-Modellen dem System vorgaukeln, dass ein Einkern-Prozessor mit doppeltem Takt in Betrieb ist. Eine russische Webseite behauptet, dass AMD am 24. Juli (einen Tag bevor Intel den Conroe veröffentlicht) Anti-Hyper-Threading mit einem neuen Prozessortreiber und einem Windows-Patch aktiviert. (DM)

**Info: www.amd.de**

## Raptor Gaming: Neue Spielertastatur K2

**Eingabegeräte** | Gefertigt von Cherry sind die Knöpfe der K2 etwa 20 Prozent größer als bei gewöhnlichen Tastaturen. Per Software programmieren Sie diese und schalten einzelne Tasten bei Bedarf komplett ab. Auf diese Weise erstellte Profile lassen sich speichern und mittels Tastendruck aufrufen. Für rund 50 Euro kommt die K2 im August in den Handel. (DM)


Anders als die K1 hat das neue Modell eine Handballenauflage.

**Info: www.raptor-gaming.de**

## Ati: Zwei Mittelklasse-Grafikchips auf einer Platine




**Grafik** | Die neuen Ati-Chips RV560 und RV570 (siehe auch Meldung links) soll es auch in doppelter Ausführung auf Grafikkarten geben. Ein Brückenchip übernimmt dabei die Kommunikation zwischen den beiden Chips – die Bandbreite des PCI-Express-x16-Steckplatzes ist dabei aufgeteilt. Erste Fotos deuten auf nur einen Stromanschluss und eine besonders lange Platine hin. (DM)

**Info: www.ati.de**




Für eine ausreichende Kühlung des PhysX-Chips sorgt ein Lüfter. Der produziert mit 1,6 Sone eine akzeptable Lautstärke.

## Damit das klar ist!

**EFFEKT-PHYSIK**
Physik-Effekte kommen nur bei der Optik zum Einsatz, verändern aber nicht das Spielerlebnis. Beispiel: Explosionstrümmer.

**FLOPS**
Anzahl gleitkommagenauer Berechnungen pro Sekunde; genutzt als Maß zur Angabe der theoretischen Rechenleistung.

**HAVOK (FX)**
Ursprüngliche Software-Engine für Physikberechnungen. Soll mit dem Zusatz „FX" auch auf Grafikchips Physik-Effekte berechnen können.

**DRAW CALL**
Funktionsaufruf, der die Karte zum Erzeugen von Grafiken auffordert. Ohne Optimierungen benötigt man pro Objekt einen Aufruf.

# Hier spielt die Physik!

**Dank neuer Beschleuniger-Karten liegt die Physik bei Spielen aktuell voll im Trend. Wir haben für Sie die BFG-PHYSX-KARTE getestet.**

Während Nvidia und Havok mittels Havok-FX, Ati mit direkter Hardwarenutzung und Microsoft wohl mit DirectPhysics ihre Lösungen präsentieren, existieren bereits erste echte Hardwarebeschleuniger. Diese sind seit geraumer Zeit angekündigt und in kleiner Menge inzwischen in exklusiven Dell-PCs auch im Endverbrauchermarkt verfügbar. Asus und BFG vertreiben bereits PCI-Karten mit dem Ageia-Chip in Deutschland. Ob der PCI-Bus mit seinen maximal 133 Megabyte (bei 32 Bit/33 Megahertz) hier den Nutzen limitiert, lässt sich aktuell nur schwer einschätzen – wir gehen davon aus, dass auf lange Sicht die Zukunft auch bei den Physikbeschleunigern der PCI-Express-Schnittstelle gehört.

### DIE BFG-PHYSX-KARTE

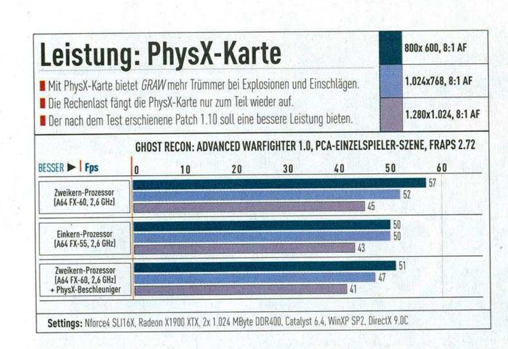
Mit dem PhysX-Beschleuniger, der mit einem Ageia-Chip ausgestattet ist, bringt BFG eine der ersten Lösungen in Europa auf den Markt. BFG liefert die PCI-Steckkarte mit einer aktiven, blau leuchtenden Kühlung und einem vierpoligen 5,25"-Stromanschluss. Der Lüfter rotiert mit einer konstanten Drehzahl und produziert dabei 1,6 Sone (33,9 dB). Der 130-Nanometer-Chip trug im Windows-Betrieb 23 Watt zur Leistungsaufnahme des Gesamt-PCs bei, während es unter Last 26 Watt waren. Im Labor maßen wir auf der Kartenrückseite satte 47 Grad Celsius, während auf der Vorderseite direkt unter dem rotierenden Lüfter sogar 57 Grad Celsius anlagen. In der dreieckigen Verpackung finden Sie neben der Karte eine Treiber-CD, eine CD mit PhysX-Demos sowie die Installationsanleitung.

### RECHENLEISTUNG

Die Rechenleistung des Beschleuniger-Chips liegt laut Ageia zwar nur bei rund 20 Milliarden Instruktionen pro Sekunde – je nach interner Auslegung der Recheneinheiten sind aber bis zu 96 GFLOP pro Sekunde realistisch. Ageia selbst macht hierzu keine Angaben. Der Kern ist dabei wesentlich stärker auf die Erfordernisse der Physikberechnungen ausgelegt, etwa hohe interne Bandbreite und massiv parallele Vektoroperationen, und ähnelt damit dem Cell-Prozessor, der zum Beispiel in der Playstation 3 arbeitet. Grafikchips verlieren durch Besonderheiten in ihrer Architektur, die für den Grafikbereich sinnvoll sind, mehr als 80 Prozent ihrer Leistung. Moderne Prozessoren haben auch ohne Physikberechnungen schon genug andere Aufgaben, um die sie sich kümmern. Die Aufteilung der verfügbaren Rechenleistung ist hier ebenfalls nicht optimal.

### SPIELEUNTERSTÜTZUNG

Lediglich zwei Spiele, *Ghost Recon: Advanced Warfighter* und *Bet on Soldier: Blood of Sahara* (Test auf Seite 96) unterstützen zurzeit Ageias PhysX-Chip. Hier haben wir die Karte in Zusammenarbeit mit einem FX-60-Prozessor und einer Radeon X1900 XTX in einer anspruchsvollen Szene mit mehreren Gegnern, Schusswechseln und Explosionen gemessen. Wie unser Benchmark zeigt, kostet der Einsatz dieser so genannten Effekt-Physik durch die zusätzlichen Explosions- und Einschuss-Partikel je nach Auflösung zwischen neun und elf Prozent an Leistung gegenüber der optisch weniger anspruchsvollen Standardversion. Um die Fähigkeiten des PhysX-Prozessors weiter zu demonstrieren, liefert BFG auf




## Übersicht: Chips zur Physikberechnung

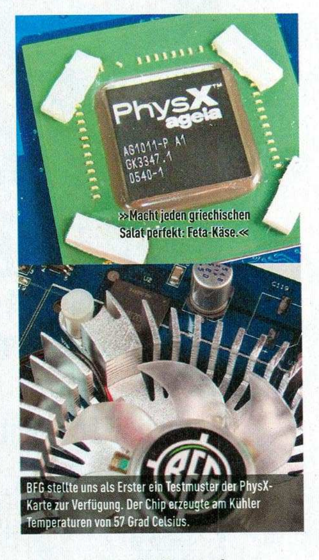
| Hersteller | Ageia | Nvidia | Ati | AMD | Intel |
|---|---|---|---|---|---|
| Chip | PhysX | G71 | R580 | Toledo (A64) | Presler (P. D) |
| Fertigung (in Nanometer) | 130 | 90 | 90 | 90 | 65 |
| Transistoren | ca. 125 Mio. | ca. 278 Mio. | ca. 384 Mio. | ca. 233 Mio. | ca. 376 Mio. |
| Chipgröße (in mm²) | ca. 180 | ca. 210 | ca. 360 | ca. 199 | ca. 162 |
| Int. Bandbreite (GByte/s) | ca. 250 | k. A.* | k. A.* | k. A.* | k. A.* |
| Ext. Bandbreite (GByte/s) | ca. 11,7 | ca. 51,2 | ca. 49,6 | ca. 6,4 | ca. 10,6 |
| Rechenleistung (GFLOPs/s) | ca. 96 (gesch.) | ca. 249,6 | ca. 374,4 | ca. 22,4 | ca. 29,84 |
| Schnittstelle | Novodex | Havok-FX | DPP | Havok etc. | Havok etc. |
| Preis in Euro | ca. 280,- | ca. 460,- | ca. 450,- | ca. 980,- | ca. 1.000,- |

Neben reinen Physikbeschleunigern lassen sich natürlich auch Haupt- und sogar Grafikprozessoren zur Berechnung physikalischer Probleme einsetzen.

*k.A. = keine Angabe




*Ghost Recon 3:* Explosionen und Kugeleinschläge ziehen mit PhysX-Beschleuniger eine deutlich höhere Trümmerdichte (Effekt-Physik) nach sich.




BFG stellte uns als Erster ein Testmuster der PhysX-Karte zur Verfügung. Der Chip erzeugte am Kühler Temperaturen von 57 Grad Celsius.

der CD ein simples Ballerspiel namens *Hangar of Doom*. In diesem Ein-Level-Spiel, das auf der *Unreal*-Engine-3 basiert, schießen Sie in einem Hangar mit Pistole oder stationärer Flak Fässer und Kisten, aber auch anfliegende Gegner ab. Zunächst lag dabei die Framerate bei etwa 50 Bildern pro Sekunde. Nachdem wir jedoch allerhand Verwüstungen im Hangar anrichteten, brach die Fps-Rate mit unserer Geforce 7900 GTX auf etwa 33 Bilder ein und stieg anschließend auch nicht wieder an. Eine weitere Demo, nämlich die zu *Rise of Legends*, erbrachte keine optischen oder leistungsmäßigen Unterschiede in unseren Benchmarks – ob mit oder ohne PhysX-Prozessor. Die Vollversion soll jedenfalls PhysX-Chips unterstützen. Zu guter Letzt existiert noch die Demo von *Cell Factor: Combat Training*. Dieser futuristische Shooter startet gar nicht erst ohne PhysX-Karte. Hier konnten die Entwickler also ohne Rücksicht auf PhysX-lose Computer programmieren – bestimmte physikalische Eigenschaften sind integrale Bestandteile des Spielerlebnisses. Die mit Psi-Kräften ausgestattete Spielfigur bewegt Objekte durch die Gegend und demoliert damit – wie mit Waffen – Gegnern oder Dinge. Alternativ schubst der Spieler, wie im vorliegenden Mehrspieler-Level, Gegner einfach von der Plattform. Zusätzlich bietet *Cell Factor* noch eine Flüssigkeits- und Stoffphysik. Im Wind hängende Fahnen oder Segel reagieren realistisch auf Interaktion mit Objekten wie Kugeln oder per Psi-Kraft geschleuderten Gegenständen. Austretende Körperflüssigkeiten etwa nutzen die Flüssigkeitssimulation. Im direkt auf PhysX-Nutzung abgestimmten *Cell Factor* ist die Leistung der Karte auch wesentlich positiver zu bewerten. Angesichts der im Vergleich zu *Ghost Recon: Advanced Warfighter* deutlich detaillierteren Physik bleibt die Bildwiederhol-Rate hoch. Selbst bei Explosionen sind es meist mehr als 25 Fps.

### OPTIMIERUNGSARBEIT

Kurze Einbrüche, die in *Cell Factor* unmittelbar nach einer Explosion stattfinden, lassen sich auf ein sprunghaftes Ansteigen der so genannten Draw-Calls, das sind die DirectX-Aufrufe für zu berechnende Objekte, zurückführen. Die Faustregel für Programmierer lautet: komme mit maximal 500 dieser Aufrufe pro Bild aus! Im Normalfall liegt *Cell Factor* darunter; lediglich bei Explosionen steigt die Zahl auf mehr als 1.500 Draw-Calls an – ein Zeichen für ungenutztes Optimierungspotenzial. Diese Mini-Einbrüche sollte man also nicht unbedingt auf mangelnde Leistungsfähigkeit des Ageia-Chips zurückführen.

### FAZIT: PHYSX

Mit der PhysX-Karte von BFG ist Physik in Spielen in bisher nicht gekannter Art und Weise einsatzfähig, wie Demoversion von *Cell Factor* eindrucksvoll demonstriert. Bei Titeln, die das Spielerlebnis nicht von vornherein auf einen Physikbeschleuniger auslegen, bleibt es aber vorerst bei einer reinen Effekt-Physik – allein schon, um die Fairness in Mehrspieler-Partien zu gewährleisten. Für 250 bis 300 Euro sind die Karten momentan ein teurer Spaß, denn einen hohen Praxisnutzen weisen sie bis dato noch nicht auf. Zukünftig spielt Physik eine immer größere Rolle – eine Lösung abseits überlasteter Prozessoren und Grafikchips ist also für eine weitergehende Integration in die Computerspiele sinnvoll. Carsten Spille/Ralf Kornmann




»Abgestürzt: Robbi, Tobbi und das Fliewatüüt.«

Im Gegensatz zu Standard-Grafikkarten-Kühlern arbeiten alternative Modelle leiser und bieten oft eine bessere Kühlleistung.

# Die können gut blasen!

## Aufrüst-Empfehlungen

| Grafikkarte | Lautheit | Empfohlener Kühler |
|---|---|---|
| **AGP** | | |
| MSI NX7800 GS-TD256 | 1,1 bis 2,9 Sone | Thermaltake Tide Water |
| Evga 7800 GS SC | 1,2 bis 3,1 Sone | Thermaltake Tide Water |
| Point of View GF7800 GS | 1,2 bis 2,9 Sone | Thermaltake Tide Water |
| MSI NX6800U-T2D256 | 3,2 Sone | Zalman VF900-Cu |
| Sapphire Radeon X850 XT-PE | 3,7 Sone | Zalman VF900-Cu |
| Asus AX 800 XT | 3,6 Sone | Zalman VF900-Cu |
| Sparkle SP-AG40GPT | 3,1 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Sapphire Radeon X800 XL | 3,8 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| XFX Geforce 6800 GT | 3,4 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Tul Powercolor X800 XL | 3,7 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Leadtek Winfast A400 TDH | 2,7 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Aopen Aeolus 6600GT-DV128 | 2,2 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| **PCI-Express** | | |
| **Grafikkarte** | **Lautheit** | **Empfohlener Kühler** |
| Sapphire Radeon X1900 XTX | 1,3 bis 3 Sone | Thermaltake Tide Water |
| Asus EAX1900XTX | 1,3 bis 4 Sone | Arctic Cooling Accelero X2 |
| Connect 3D Radeon X1900 XTX | 1,6 bis 4,6 Sone | Zalman VF900-Cu |
| Gainward Bliss 7900 GT PCX | 3,1 Sone | Zalman VF900-Cu |
| Leadtek PX7800 GT TDH | 1,3 bis 2,8 Sone | Arctic Cooling Accelero X1 |
| MSI RX1800 XL-VT2D256E | 1,6 bis 4,6 Sone | Zalman VF900-Cu |
| Gecube GC-X1800GTOD-VID3 | 1,2 bis 4,5 Sone | Zalman VF900-Cu |
| MSI NX7600GT-T2D256E | 1,3 bis 4 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Leadtek Winfast PX6800 GS TDH | 3,4 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Tul Powercolor X1600 XT | 0,9 bis 3,7 Sone | Thermaltake Schooner |
| MSI RX800 GTO-TD256E | 1,1 bis 2,8 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH | 2,2 Sone | Zalman VF900-Cu |
| MSI NX6800GT-T2D256E | 2,2 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Asus Extreme AX 800XT | 4 Sone | Titan TTC-CSC82TB |
| Connect 3D Radeon X800 | 2,7 Sone | Thermaltake Schooner |
| Aopen Aeolus 6600 GT | 3 Sone | Thermaltake Schooner |

**Rund 70 Prozent aller Grafikkarten sind objektiv zu laut. Doch es gibt zum Glück auch leise VGA-KÜHLER. Und zwar bei uns im Test.**

Viele Hersteller von Grafikkarten machen sich wohl aus Kostengründen nur wenige Gedanken über die erforderliche Kühlleistung des Grafikkarten-Lüfters und verwenden ein Standardmodell. Aktuelle Negativbeispiele sind die Grafikkarten Geforce 7600 und 7900 GT: Hier nehmen die Hersteller sehr einfache Kühlkörper mit einem lauten Lüfter, der bis zu vier Sone erzeugt. Dass Sie mit einem um über 85 Prozent leiseren Kühler zusätzlich auch eine bessere Kühlleistung erreichen können, beweisen die nachfolgenden Testkandidaten.

### ZALMAN VF900-CU:

**Das Referenzprodukt unter den Grafikkarten-Kühlern** ▮ Der Zalman-Kühler ist die aktuelle Referenz und nimmt auch in unserem Hardware-Einkaufsführer (ab Seite 154) die Führungsposition ein. In diesem Vergleichstest tritt er jetzt erneut an. Im Gegensatz zum VF700-Cu hat der koreanische Kühlerhersteller beim VF900-Cu zwei Heatpipes hinzugefügt und die Kühllamellen optimiert. Auch die Befestigungsmethode verbesserte Zalman und steigert dadurch die Kompatibilität. Die Montage gestaltet sich selbst für Einsteiger problemlos, da Sie den Kühler einfach mit vier Schrauben an der Platine befestigen. Um die acht mitgelieferten Grafikspeicher-Kühler auf den Bausteinen zu fixieren, befinden sich doppelseitige Klebekissen in der Verpackung. Achten Sie aber darauf, eventuelle Rückstände von Wärmeleitfeldern oder -paste zu entfernen, da sich die Speicherkühler ansonsten schnell lösen. Die mitgelieferte variable Lüftersteuerung gibt Ihnen die Möglichkeit, den Lüfter mit einer Spannung von 5,1 bis 10,6 Volt anzusteuern. Gerade mal 0,5 Sone erzeugt der Lüfter auf der niedrigsten Stufe. Dennoch reicht die Kühlleistung aus, um eine Geforce 7900 GT mit 47 °Celsius (Grafikchip) zu kühlen (Standardkühler: 62 °C; 3,1 Sone). Fest steht: Effizienter und leiser kühlt derzeit kein anderer VGA-Kühler (VGA = Video Graphics Array; bezeichnet einen Computergrafik-Standard, der bestimm-

te Kombinationen von Bildauflösung und Farbanzahl sowie Wiederholfrequenz definiert). Zuschlagen lohnt, wenn Sie der Preis nicht abschreckt.

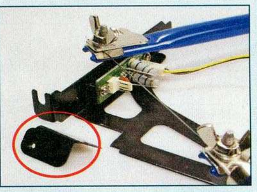
**SYTRIN KU FORMULA VF1 PLUS: Interessanter Neuling mit einzigartiger Kühlmethode** ▮ Den Werbespruch der Firma Sytrin „Bauen Sie Ihre eigene Kühlung" dürfen Sie beim Ku Formula VF1 Plus ernst nehmen. Für die Montage sollten Sie nämlich rund 30 bis 60 Minuten Zeit einplanen. Die mitgelieferte Bauanleitung ist zudem nur auf Englisch. Sie befestigen einen 250 Gramm schweren Hybrid-Kühler mit zwei Heatpipes auf der Grafikkarte. Zu bemängeln ist die Verarbeitung der Aluminium- und Kupfer-Elemente. Auf einer speziellen Halterung bringen Sie anschließend einen 45 mm breiten und 80 mm langen Radial-Lüfter an, der die kalte Luft auf den Kühlkörper bläst. Alternativ können Sie auch einen 80-mm-, 92-mm- oder 120-mm-Gehäuselüfter montieren (nicht im Lieferumfang enthalten). Der Schalter an der mitgelieferten Steckplatzblende ermöglicht es, den Lüfter in drei Geschwindigkeitsstufen (0,5/2,3/vier Sone) zu betreiben. Die schwächste Lüfterstufe reicht bereits für gute Kühlergebnisse aus. Der Grafikchip auf der 7900-GT-Testkarte (Standardtakt: 450/660 MHz) erhitzte sich im 3D-Betrieb auf maximal 53 Grad Celsius. Vor allem Anwender, die nicht vor einem Bausatz zurückschrecken, erhalten mit dem Ku Formula VF1 Plus einen leistungsstarken und günstigen VGA-Kühler.

**TITAN TTC-CSC82TB: Günstiger Kühler für flüsterleise PCs** ▮ Der Anblick des Titan TTC-CSC82TB im goldenen Gewand ist trotz hervorragender Verarbeitung etwas gewöhnungsbedürftig, letztlich kommt es aber auf die Kühlleistung an. Mit Ausnahme der Auflagefläche aus Kupfer stellt Titan den Kühler aus Aluminium her. Mit einem Gewicht von 235 Gramm ist das Modell von Titan schwerer als der Zalman-Kühler (220 Gramm). Nichts auszusetzen gibt es an der Montage: In wenigen Minuten haben Sie den TTC-CSC82TB mit zwei Schrauben auf der Platine befestigt, die Speicherkühler kleben Sie auf die Bausteine. Die gut bebilderte Anleitung liegt auch in deutscher Sprache vor. Der 75-mm-Lüfter ist sehr geräuscharm und erzeugt selbst mit einer Spannung von zwölf Volt nur eine Lautheit von 0,9 Sone respektive 29 dB(A). Dennoch liegt die Temperatur des Grafikchips mit gemessenen 56 Grad Celsius um sechs Grad Celsius unter den Werten des 7900-GT-Referenzkühlers. Für Testzwecke haben wir den Lüfter auch an einen Fünf-Volt-Adapter angeschlossen (nicht enthalten) und dabei unhörbare 0,1 Sone gemessen. Selbst dann liegt die Temperatur mit 67 Grad Celsius noch im grünen Bereich. Mit dem Titan TTC-CSC82TB erwerben Sie einen der leisesten VGA-Kühler, der nicht nur flexibel einsetzbar, sondern mit einem Preis von 25 Euro auch noch vergleichsweise günstig ist.

**THERMALTAKE TIDE WATER: VGA-Wasserkühlung für Einsteiger** ▮ Mit der Tide-Water-Lösung verkauft Thermaltake eine komplett vormontierte Wasserkühlung für Grafikkarten. Die Kühlelemente, der Ausgleichsbehälter, die Pumpe sowie der Lüfter befinden sich in einem 22 mal zwölf

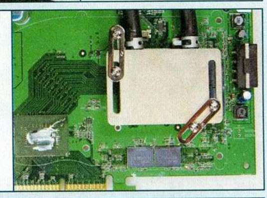
## Darauf sollten Sie achten

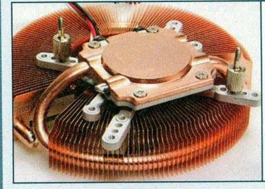
**SYTRIN KU FORMULA VF1 PLUS**
Der Lüfteraufsatz für den Sytrin-Kühler lässt sich bei 7600/7900-GT-Karten nur installieren, wenn Sie das rot markierte Blech absägen. Die Stabilität der Kühlerhalterung ist dadurch kaum beeinträchtigt.



**THERMALTAKE SCHOONER**
Bei einigen Hauptplatinen verhindern Bauteile den Einbau des Schooner-Kühlers. In diesem Fall bauen Sie die Grafikkarte ohne die Heatpipe-Verbindung (siehe Bild) ein und montieren diese erst nachträglich.

**THERMALTAKE TIDE WATER**
Variable Befestigungsschienen erlauben sogar eine problemlose Montage auf einer 7800 GS AGP. Allerdings sollten Sie den Brückenchip nicht ungekühlt lassen und ein Kühlelement anbringen.





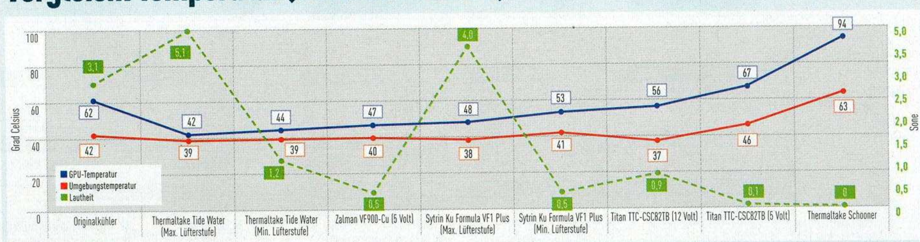
**ZALMAN VF900-CU**
Der Zalman VF900-Cu lässt sich dank der vielen Bohrungen notfalls auch auf einer Geforce 7800 GS AGP montieren. Allerdings müssen Sie die Schrauben dann etwas biegen.

## Bereits getestete Produkte

| VGA-Kühler | Preis | Lautheit | Wertung |
|---|---|---|---|
| Zalman VF700-Cu LED | ca. € 25,- | 0,5 Sone | 1,87 |
| Zalman VF700-AlCu | ca. € 20,- | 0,5 Sone | 1,88 |
| Arctic Cooling Ati Silencer 5 | ca. € 15,- | 1 Sone | 1,88 |
| Arctic Cooling Accelero X1 | ca. € 20,- | 0,8 Sone | 1,95 |
| Arctic Cooling NV Silencer 5 | ca. € 15,- | 1,2 Sone | 1,98 |
| Arctic Cooling Accelero X2 | ca. € 20,- | 0,5 Sone | 2,00 |
| Aero Cool VM-102 | ca. € 20,- | 0 Sone | 2,85 |

Den Vorgänger des Zalman VF900-Cu können Sie nach wie vor erwerben und er reicht für viele aktuellen Karten aus. Mehr Details zu diesen Kühlern finden Sie im Einkaufsführer (ab Seite 154).

## Vergleich: Temperatur (Geforce 7900 GT)




Wir führten alle Tests mit einer Geforce 7900 GT im Referenzdesign durch (Takt: 450/660 MHz) und testeten die Kühler mit dem 3DMark06 (bei offenem Gehäuse und ohne Gehäuselüfter).

## Passt der Kühler?

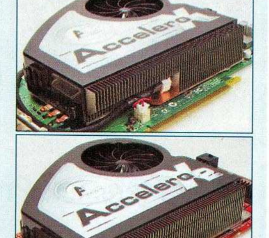
| Grafikkarte (AGP) | Geforce 6600 GT | Geforce 6800 GT | Geforce 6800 Ultra | Geforce 7800 GS | Radeon 9800 Pro | Radeon X800 | Radeon X800 XT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **VGA-Kühler** | | | | | | | |
| Zalman VF900-Cu | | | | Schrauben | | | |
| Titan TTC-CSC82TB | | | | | | | |
| Sytrin Ku Formula VF1 Plus | | | | | | | |
| Thermaltake Schooner | | | | | | | |
| Thermaltake Tide Water | | | | | | | |
| Arctic Cooling Accelero X1 | | | | | | | |
| Arctic Cooling Accelero X2 | | | | | | | |

| Grafikkarte (PCI-Express) | Radeon X1800 GTO | Radeon X1800 XL | Radeon X1800 XT | Radeon X1900 XT | Geforce 7600 GT | Geforce 7800 GT | Geforce 7900 GT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **VGA-Kühler** | | | | | | | |
| Zalman VF900-Cu | | | | | | | |
| Titan TTC-CSC82TB | | | | | | | |
| Sytrin Ku Formula VF1 Plus | | | | | Umbau | | Umbau |
| Thermaltake Schooner | | | | | | | |
| Thermaltake Tide Water | | | | | | | |
| Arctic Cooling Accelero X1 | | | | | | | |
| Arctic Cooling Accelero X2 | | | | | | | |

Kompatibel | Bedingt kompatibel | Inkompatibel

## Aktuelle Arctic-Cooling-Modelle

**ACCELERO X1**
Der Kühler eignet sich lediglich für die Geforce-6800- und 7800-Serie. Daher konnten wir ihn nicht mit unserer 7900-GT-Testkarte verwenden (Lautheit/Temperatur 7800 GT: 0,8 Sone/60 °C).

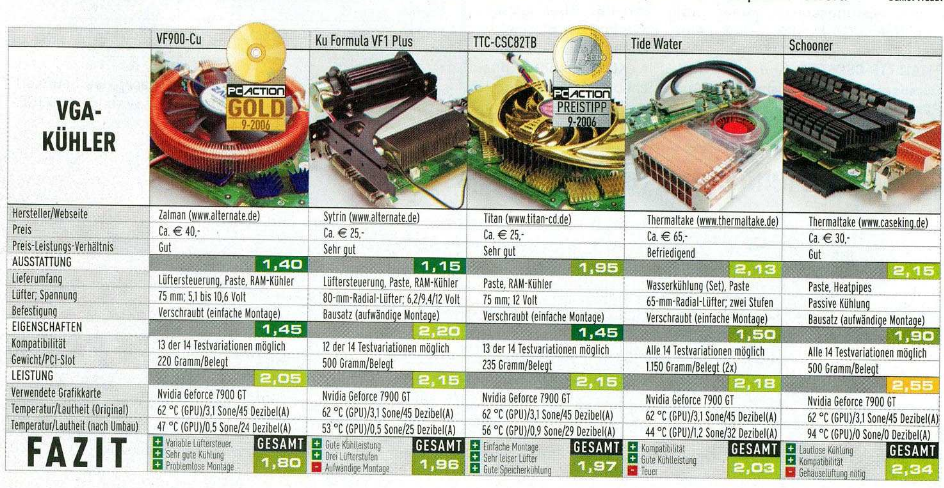



**ACCELERO X2**
Der X2 ist mit allen X1800/X1900-Karten kompatibel (Lautheit/Temperatur X1800 XL: 0,5 Sone/65 °C).

Zentimeter großen Gehäuse, das Sie direkt unter der Grafikkarte platzieren. Allerdings belegt das Gehäuse dabei zwei weitere PCI-Steckplätze. Laut Hersteller brauchen Sie die Flüssigkeit erst nach einer Betriebsdauer von 10.000 Stunden nachfüllen. Bei der Montage befestigen Sie lediglich den Wasserkühler auf dem Grafikchip. Mit 65 mm Durchmesser ist der Lüfter für eine Wasserkühlung relativ klein. Per Schalter können Sie ihn in zwei Stufen regeln. Wir empfehlen „Low Speed", da der Lüfter dann mit gemessenen 1,2 Sone deutlich leiser ist als bei „High Speed" (5,1 Sone). Die Grafikchip-Temperatur unserer 7900-GT-Testkarte fällt mit 44 Grad Celsius sehr niedrig aus („High Speed": 42 Grad Celsius). Dank der variablen Befestigungsschiene ist der Thermaltake-Kühler extrem flexibel und auch für zukünftige Produkte gut gerüstet. Ähnlich gute Kühlergebnisse erzielen Sie allerdings auch mit dem deutlich preiswerteren VF900-Cu von Zalman.

**THERMALTAKE SCHOONER:**
**Passive Grafikkarten-Kühlung ▮** Einigen Anwendern kommt der passend mit „Schooner" getaufte Kühler von Thermaltake sicherlich bekannt vor, da dieser vom Design her dem Thermaltake Fanless VGA oder den Giant-Kühlern ähnelt. Gleich vier Heatpipe-Röhren verwendet Thermaltake für den Schooner-Kühler. Dabei leiten die Heatpipes ein Kühlelement direkt aus dem PC-Gehäuse, sodass sich dieses aufgrund einer niedrigeren Außentemperatur schneller abkühlt. Da es sich beim Thermaltake Schooner um eine passive Kühllösung handelt, sollten Sie unbedingt Gehäuselüfter einsetzen, damit Ihre Grafikkarte nicht überhitzt. Für High-End-Karten wie die 7900 GT ist der Schooner jedoch kaum geeignet, da er den Grafikchip lediglich auf eine Temperatur von 94 °Celsius herunterkühlt. Demzufolge sollten nur die Besitzer einer Geforce 6600 GT oder Radeon X800 zu dem Thermaltake-Kühler greifen. Außerdem ist die Montage relativ aufwändig und nahezu lautlose Kühler mit besserer Kühlleistung gibt es auch von Zalman oder Titan.

**FAZIT**
**Eine effektive und lautlose Grafikkarten-Kühlung gibt es schon für 25 Euro ▮** Mit dem VF900-Cu hat Zalman die Messlatte für die Konkurrenz hoch gehängt. Lediglich die Wasserkühlung von Thermaltake sorgt für etwas niedrigere Temperaturen. Allerdings sind sowohl die Lautheit als auch der Preis höher. Kostenbewusste Käufer greifen zum Titan TTC-CSC82TB, der zwar nicht an die Kühlergebnisse des VF900-Cu heranreicht, aber dafür deutlich günstiger ist. Wenn Sie auf außergewöhnliche Produkte stehen und Zeit zum Basteln haben, könnte der Sytrin-Kühler interessant für Sie sein. Da es inzwischen fast geräuschlose Lautlos-Kühler gibt, sind passive Kühler nur noch bedingt empfehlenswert. Daniel Waadt




| VGA-KÜHLER | VF900-Cu | Ku Formula VF1 Plus | TTC-CSC82TB | Tide Water | Schooner |
|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller/Webseite | Zalman (www.alternate.de) | Sytrin (www.alternate.de) | Titan (www.titan-cd.de) | Thermaltake (www.thermaltake.de) | Thermaltake (www.caseking.de) |
| Preis | Ca. € 40,- | Ca. € 25,- | Ca. € 25,- | Ca. € 65,- | Ca. € 30,- |
| Preis-Leistungs-Verhältnis | Gut | Sehr gut | Sehr gut | Befriedigend | Gut |
| AUSSTATTUNG | 1,40 | 1,15 | 1,95 | 2,13 | 2,15 |
| Lieferumfang | Lüftersteuerung, Paste, RAM-Kühler | Lüftersteuerung, Paste, RAM-Kühler | Paste, RAM-Kühler | Wasserkühlung (Set), Paste | Paste, Heatpipes |
| Lüfter; Spannung | 75 mm; 5,1 bis 10,6 Volt | 80-mm-Radial-Lüfter; 6,2/9,4/12 Volt | 75 mm; 12 Volt | 65-mm-Radial-Lüfter; zwei Stufen | Passive Kühlung |
| Befestigung | Verschraubt (einfache Montage) | Bausatz (aufwändige Montage) | Verschraubt (einfache Montage) | Verschraubt (einfache Montage) | Bausatz (aufwändige Montage) |
| EIGENSCHAFTEN | 1,45 | 2,20 | 1,45 | 1,50 | 1,90 |
| Kompatibilität | 13 der 14 Testvariationen möglich | 12 der 14 Testvariationen möglich | 13 der 14 Testvariationen möglich | Alle 14 Testvariationen möglich | Alle 14 Testvariationen möglich |
| Gewicht/PCI-Slot | 220 Gramm/Belegt | 500 Gramm/Belegt | 235 Gramm/Belegt | 1.150 Gramm/Belegt (2x) | 500 Gramm/Belegt |
| LEISTUNG | 2,05 | 2,15 | 2,15 | 2,18 | 2,55 |
| Verwendete Grafikkarte | Nvidia Geforce 7900 GT | Nvidia Geforce 7900 GT | Nvidia Geforce 7900 GT | Nvidia Geforce 7900 GT | Nvidia Geforce 7900 GT |
| Temperatur/Lautheit (Original) | 62 °C (GPU)/3,1 Sone/45 Dezibel(A) | 62 °C (GPU)/3,1 Sone/45 Dezibel(A) | 62 °C (GPU)/3,1 Sone/45 Dezibel(A) | 62 °C (GPU)/3,1 Sone/45 Dezibel(A) | 62 °C (GPU)/3,1 Sone/45 Dezibel(A) |
| Temperatur/Lautheit (nach Umbau) | 47 °C (GPU)/0,5 Sone/24 Dezibel(A) | 53 °C (GPU)/0,5 Sone/25 Dezibel(A) | 56 °C (GPU)/0,9 Sone/29 Dezibel(A) | 44 °C (GPU)/1,2 Sone/32 Dezibel(A) | 94 °C (GPU)/0 Sone/0 Dezibel(A) |
| FAZIT | + Variable Lüftersteuer.<br>+ Sehr gute Kühlung<br>+ Problemlose Montage<br>GESAMT 1,80 | + Gute Kühlleistung<br>+ Drei Lüfterstufen<br>- Aufwändige Montage<br>GESAMT 1,96 | + Einfache Montage<br>+ Sehr leiser Lüfter<br>+ Gute Speicherkühlung<br>GESAMT 1,97 | + Kompatibilität<br>+ Gute Kühlleistung<br>- Teuer<br>GESAMT 2,03 | + Lautlose Kühlung<br>+ Kompatibilität<br>- Gehäuselüftung nötig<br>GESAMT 2,34 |

»Generalprobe: In den Straßen von Buenos Aires feiern die Argentinier den WM-Sieg.«



Sparfüchse erwerben mit dem AM2NF4G-SATA 2 (6100-Chipsatz) eine günstige Hauptplatine, die leistungstechnisch Nforce-5-Platinen in nichts nachsteht.

Hauptplatine (Sockel AM2): Asrock

# AM2NF4G-SATA2

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 60,- |
| PREIS/LEISTUNG | Gut |
| INFO | www.asrock.com |

- + Günstiger Preis
- + Sehr gute Leistung
- – Keine 4-4-4-12, 1T möglich
- – Schwache Ausstattung

| | | |
|---|---|---|
| AUSSTATTUNG | 2,43 | GESAMTWERTUNG |
| EIGENSCHAFTEN | 2,40 | 2,12 |
| LEISTUNG | 1,93 | |

**Sie suchen eine günstige Alternative zu AM2-Platinen mit Nforce-5-Chipsatz? Dann sollten Sie einen Blick auf Asrocks neue Geforce-6100-Platine werfen: AM2NF4G-SATA2.**

Die Sockel-AM2-Platine kostet lediglich 60 Euro. Die Grafikeinheit Geforce 6100 ist für Spiele jedoch untauglich. Die Southbridge Nforce 410 bietet 100-MBit-Netzwerk und zwei SATA-II-Anschlüsse. Auf der Mikro-ATX-Platine herrscht Platzmangel: Es gibt nur einen PCI-E-x1- und zwei gewöhnliche PCI-Steckplätze. Prozessor-Kühler mit niedrigen Heatpipes (Zalman CNPS8000) und Grafikkarten mit Halterungen oder einem Kühler auf der Rückseite können Sie nicht einbauen. Das BIOS bietet in der aktuellen Version 1.10 Optionen für Referenztakt, Multiplikatoren sowie eine Lüftersteuerung. Die Prozessorspannung lässt sich nur bis 1,45 Volt anheben. Als wir die Speicherspannung auf „Ultra High" setzten, lief das Modulpärchen von Crucial stabil mit DDR2-1000. 4-4-4-12 bei 1T Befehlsrate waren jedoch mit keinem getesteten Arbeitsspeicher möglich. Bei Problemen setzen Sie im BIOS die Option „MA Timing" auf „2T". In den Leistungstests erzielt die AM2NF4G-SATA2 die gleichen Ergebnisse wie Nforce5-Platinen – eine Empfehlung für sparsame Aufrüster. Daniel Möllendorf

Trotz aufwändiger Kühlung bietet MSI die NX7900GT-VT2D256EZ zu einem fairen Preis von 270 Euro an. Aber eine gute Gehäuselüftung ist Pflicht!

»Auch mal nett: Tag der offenen Tür im Krematorium..«

Grafikkarte (PCI-Express): MSI

# NX7900GT-VT2D256EZ

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 270,- |
| PREIS/LEISTUNG | Gut |
| INFO | www.msi-computer.de |

- + Lautlose Kühlung
- + Umfangreiche Ausstattung
- + Preis/Leistung
- – Hohe Temperatur

| | | |
|---|---|---|
| AUSSTATTUNG | 2,15 | GESAMTWERTUNG |
| EIGENSCHAFTEN | 2,27 | 2,11 |
| LEISTUNG | 2,04 | |

**Auf der Computex-Messe in Taiwan stelle MSI die NX7900GT-VT2D256EZ vor. PC ACTION machte den Test und verrät Ihnen, wie gut die passive Kühlung der Grafikkarte wirklich ist.**

Normalerweise liefern Hersteller wie Gainward oder Gigabyte ihre Geforce-7900-GT-Karten mit einem Lüfter aus, der mindestens 3,1 Sone erzeugt. Daher ist es begrüßenswert, dass MSI jetzt einen leisen Vertreter auf den Markt bringt. Ein Heatpipe-System leitet die Grafikchip-Wärme an einen Kupferblock, der sich auf der Rückseite der Platine befindet. Einen PCI-Steckplatz benötigen Sie dafür nicht. Falls Sie über eine sehr gute Gehäuselüftung verfügen und der Luftstrom auch die Grafikkarte trifft, ist ein Griff zur NX7900GT-VT2D256EZ *[Anm. d. Chefredaktion: Endlich mal ein griffiger Name!]* durchaus empfehlenswert . Im geschlossenen PC-System ohne Gehäuselüftung ist Vorsicht geboten. Hier stieg die Grafikchip-Temperatur in unserem Testrechner auf 125 Grad Celsius an, bevor die Forceware den 3D-Test mit einer Fehlermeldung abbrach. Von Übertaktungsversuchen sollten Sie bei dieser Karte also generell absehen. Zur weiteren Ausstattung gehören Kabel und Adapter, das Rennspiel *GT Legends* sowie ein Datenträger mit Cyberlink-Programmen. Daniel Waadt

»Führt nach Insbruck: Brenner.+«




Da der erste Blu-ray-Brenner noch fast 800 Euro kosten soll und keine CD-Medien liest oder schreibt, empfehlen wir Ihnen, erst ein Gerät der zweiten oder dritten Generation zu kaufen.

BD-Brenner: Pioneer

# BDR-101A

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 795,- |
| PREIS/LEISTUNG | Mangelhaft |
| INFO | www.pioneer.de |

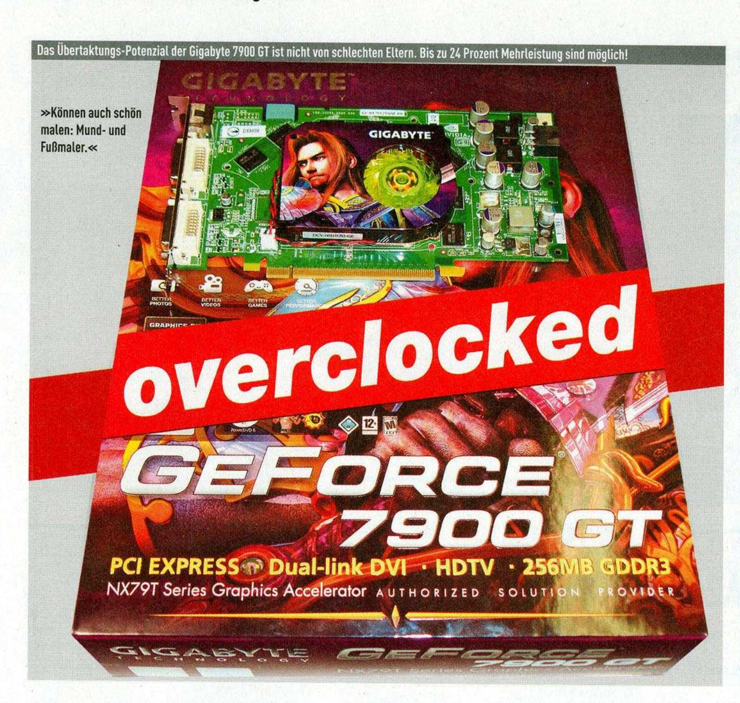
- + Speichervolumen
- – Liest keine CDs
- – Preis
- – Teure Rohlinge

| | | |
|---|---|---|
| AUSSTATTUNG | 2,11 | GESAMTWERTUNG |
| EIGENSCHAFTEN | 1,45 | 2,57 |
| LEISTUNG | 3,10 | |

**Nach vielen Verzögerungen bringt Pioneer mit dem BDR-101A jetzt endlich den ersten Blu-ray-Brenner für den PC auf den Markt. Wir haben das brandheiße Stück für Sie im Test.**

Die schlechte Nachricht vorweg: Das IDE-Laufwerk von Pioneer brennt und liest keine CD-Medien. Der BDR-101A liest DVDs mit achtfacher, Blu-ray-DVDs (BD) mit zweifacher Geschwindigkeit. DVD-Arbeitsspeicher-Medien sind ebenfalls nicht les- oder brennbar. In der Praxis macht das Laufwerk keine Probleme und wird mittels IDE-Anschluss sofort erkannt. Einen randvollen BD-R/E-Rohling beschreibt der BDR-101A mit zweifacher Geschwindigkeit in rund 45 Minuten – die Schreibqualität ist dabei gut. Die Auslesegeschwindigkeit liegt ebenfalls bei 2x. Der Eindruck des Brenners ist positiv und das Fehlen der CD-Kompatibilität ist derzeit vernachlässigbar, da vermutlich jeder Käufer einen DVD/CD-Brenner besitzt. Der Preis von rund 795 Euro ist allerdings extrem hoch. Auch der Rohlingpreis von circa 20 Euro (BD-R, 25 Gigabyte) beziehungsweise 25 Euro (BD-RE, 25 Gigabyte) ist noch meilenweit von breiter Käuferakzeptanz entfernt. Trotzdem erfüllt Pioneer das Klassenziel und zeigt eine funktionierende BD-Brenntechnik. Lars Craemer

Das Übertaktungs-Potenzial der Gigabyte 7900 GT ist nicht von schlechten Eltern. Bis zu 24 Prozent Mehrleistung sind möglich!




»Können auch schön malen: Mund- und Fußmaler.«



## Damit das klar ist!

**COOLBITS**
Programm auf unserer Heft-DVD, das die Windows-Registrierung ändert und dadurch neue Treiberoptionen in der Forceware freischaltet.

## Arbeitsmaterial

- Coolbits (Forcewareunlock) Heft-DVD
- Ati Tool 0.25 Beta 14 Heft-DVD
- Powerstrip Heft-DVD
- Rivatuner 2.0 RC16 Heft-DVD
- Nibitor http://download.freenet.de/archiv_n/nibitor_7282.html
- Nvflash http://www.nvworld.ru/index_e.shtml

# Takten, Fakten, Fakten!




AUF DVD
TOOLS

**Sie wünschen mehr Leistung für Spiele? ÜBERTAKTEN Sie Ihre Grafikkarte mithilfe unserer Anleitung. So leicht ging das noch nie!**

Das Übertakten (Overclocking) von Grafikkarten ist inzwischen kein Hexenwerk mehr. Das fängt bei den geeigneten Programmen an, die mittlerweile in großer Stückzahl frei verfügbar sind. Selbst Grafikkarten-Hersteller bieten in ihren Treibermenüs Übertaktungsmöglichkeiten an, einige liefern entsprechende Programme gleich mit. Wir haben für Sie überprüft, welche Anwendungen zum Übertakten geeignet sind, welche alternativen Möglichkeiten es gibt und wie hoch der Leistungsgewinn für Spiele tatsächlich ausfällt.

### TIPP 1: DAS TESTSYSTEM

Wir knöpfen uns eine Geforce 7900 GT von Gigabyte vor – mal sehen, wie dieser Leckerbissen sich übertakten lässt. Das Teil kostet knapp 300 Euro und erfreut sich großer Beliebtheit bei Spielern. In unserem Test messen wir unter anderem die Leistungsaufnahme wenn wir den Takt anheben und klopfen die Programme am Markt auf ihre Fähigkeiten hin ab. Als Testsystem kommt das DFI Lanparty Ultra-D mit 2x 512 MByte Gskill-Speicher (DDR600, 2,5/4/4/8 1T), AMD Opteron 144@2700MHz und einem Enermax-600-Watt-Netzteil zum Einsatz. Wichtiger Sicherheitshinweis: Wenn Sie eine Grafikkarte von Hand übertakten, verfallen gewöhnlich Garantie und Gewährleistung; im schlimmsten Fall erleidet die Grafikkarte Folgeschäden oder gibt komplett den Geist auf. Falls Sie Ihre Karte nach unserer Anleitung übertakten, geschieht das immer auf eigene Gefahr! Das ist zwar nicht sehr schwierig, doch wir haben Sie gewarnt.

### TIPP 2: VORBEMERKUNG: VGA-KÜHLUNG

Vorneweg einige wichtige Hinweise zur Kühlung. Wenn Sie den Takt der Karte erhöhen steigt auch die Wärmeabgabe der Grafikkarte. Wie beim Übertakten des Prozessors ist die Kühlung der Grafikkarte also der Knackpunkt. Je kühler die Karte, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit hoher Taktfrequenzen. Die Temperaturen sollte man daher mit Anwendungen wie dem Rivatuner oder dem Ati Tool (beide auf unserer Heft-DVD) im Auge behalten. Bessere Kühler wie zum Beispiel von Arctic Cooling oder Zalman finden Sie bei jedem gut sortierten Computerfachhändler (siehe auch aktuelle Marktübersicht ab Seite 154) – oder Sie bauen sich einfach einen Lufttunnel (die Bauanleitung finden Sie in PC ACTION 8/2006, ab Seite 170), ohne umständlich den Originalkühler zu wechseln. Besonders eifrige Übertakter nutzen eine Wasserkühlung für ihre Grafikkarte, um noch bessere Ergebnisse zu erzielen. Bei Chip-Temperaturen jenseits der 75 Grad Celsius sollten Sie sich auf jeden Fall über alternative Kühlverfahren Gedanken machen, die Lebensdauer der Grafikkarte profitiert davon erheblich. Ein Sicherheitshinweis: Kühlerwechsel bei Grafikkarten sind vonseiten des Herstellers verboten. Händler tauschen die Grafikkarte nicht mehr um, wenn sie festellen, dass Sie den Originalkühler demontiert haben, und es besteht kein Garantieanspruch gegenüber dem Hersteller.

### TIPP 3: DIE ERSTEN ÜBERTAKTUNGSSCHRITTE

Bevor Sie ans Übertakten denken, sollten Sie – sofern möglich – in der Forceware im Menü „Temperatureinstellungen" überprüfen, wie hoch die derzeitige Temperatur Ihrer Grafikkarte ist. Sie schließen dadurch aus, dass der originale Kühler womöglich bloß nicht richtig aufsitzt. Danach installieren Sie das Ati Tool 025 Beta 14 und starten den Test „Show 3D View". Er belastet die Grafikkarte extrem, mehr als Synthetik-Benchmarks oder ein Spiel. Im Monitor des Ati Tools oder im Treiber erkennen Sie nun, wie sich die Temperatur unter 3D-Last verändert. Das Ati Tool können Sie sich auch in die Startleiste legen und somit die Temperatur weiter überwachen. Innerhalb einer Minute steigt bei diesem

Test die Temperatur unserer 7900 GT von 38 auf 56 °Celsius. Lassen Sie sich von der Angabe des Speichertaktes im Ati Tool nicht verunsichern, er beträgt nur die Hälfte des echten Taktes. Nach diesem Test installieren Sie Coolbits. Dieses Programm schaltet versteckte Treiberoptionen frei. Unter anderem das für uns wichtige Menü „Taktfrequenz-Einstellungen". Gehen Sie im Treiber in dieses Menü und bestätigen Sie den Garantieausschluss bei Übertaktung der Grafikkarte. Danach markieren Sie den Reiter „Manuelle Übertaktung", um den Rest des Menüs freizuschalten. Für einen ganz groben Übertaktungstest sollten Sie den Reiter „Optimale Taktrate ermitteln" anklicken und den Test durchführen. Unsere Gigabyte-Karte hat ab Werk 450 Megahertz Grafikchip- und 660 Megahertz Speichertakt. Der Treiber stellt nach zwei Minuten den Test 532/784 (Grafikchip/Speicher) ein. Nach diesem Test wird Ihr Monitor wieder mit 60 Hertz angesteuert. Stellen Sie deshalb die gewünschte Frequenz erneut ein.

### TIPP 4: STUFE 1: AUTOMATISCHES ÜBERTAKTEN

Wir messen anschließend erneut die Temperaturen mit Show 3D View (Ati Tool). Durch die Übertaktung steigt die Grafikchip-Temperatur nach zwei Minuten Test von 58 auf 62 °Celsius. Die Speicher-Temperatur messen wir mit einem Laser-Thermometer: Sie klettert von 53 auf 55 Grad Celsius. Die neuen Taktfrequenzen sollten Sie zuerst ausgiebig mit synthetischen Benchmarks testen, etwa dem 3DMark03. Ohne Murren läuft dieser mit den neu eingestellten Taktraten mehrere Male bei unserer Karte durch, auch kurz angetestete Spiele funktionieren problemlos. Nach dem Stabilitätstest versuchen wir, weiter im Treibermenü zu übertakten, indem wir den Grafikchip- und Speichertakt jeweils um zehn Megahertz erhöhen. Wenn wir den Reiter „Einstellungen testen" anklicken, erscheint die Meldung, dass die Durchführung des Tests bei der gewünschten Taktfrequenz nicht möglich ist. Es gibt also keine weiteren Chancen, den Takt im Treibermenü anzuheben.

### TIPP 5: STUFE 2: FEINTUNING PER POWERSTRIP

Wir installieren nun Powerstrip (ebenfalls auf unserer Heft-DVD). Die Taktfrequenzen finden Sie, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Powerstripsymbol in der Leiste klicken und dann den Reiter „Performance Profiles" im Menü „Configure" wählen. Vorsicht: Powerstrip übernimmt die von Ihnen eingestellten Taktfrequenzen ohne Prüfung der Hardware! Tasten Sie sich deshalb in kleinen Zehn-Megahertz-Schritten an den Maximaltakt heran und prüfen Sie nach jedem Schritt ausgiebig, wie sich die Temperaturen ändern. Bei uns steigt die Grafikchip-Temperatur nur noch um zwei auf 64 Grad Celsius. Am besten testen Sie den Grafikchip- und Speichertakt einzeln mit Ati Tool und 3DMark03, um den Maximaltakt zu ermitteln. Nur so erkennen Sie, welche Komponente an Bildfehlern oder Abstürzen schuld ist. 560 Megahertz Grafikchip- und 820 Megahertz Speichertakt sind mit Powerstrip zu diesem Zeitpunkt das Maximum, das sind rund 24 Prozent mehr Takt als am Ausgangspunkt. Bei mehr als 560 Megahertz Grafikchip-Takt friert das Bild entweder ein oder der Monitor zeigt nach ein paar Sekunden wild gezackte Linien und Grafikfehler. Mit mehr als 820 Megahertz Speichertakt sind vereinzelt kleine Vierecke zu sehen.

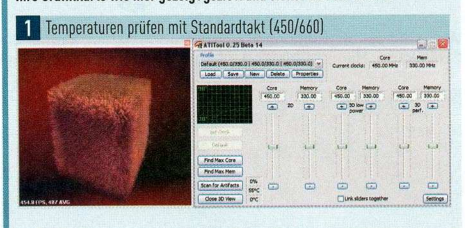
### TIPP 6: FAZIT: ÜBERTAKTUNG GEFORCE 7900 GT

Wem 24 Prozent mehr Takt nicht reichen, erhöht mit einem Programm wie Nibitor oder per Silberleitlack-Methode zusätzlich die Chip-Spannung. Dabei kommen Sie um eine noch bessere Kühlung nicht herum. In unseren Tests mit einer Geforce 7900 GT, bei der wir die Spannung modifizierten, konnten wir den Chiptakt um 50 und den Speichertakt um 24 Prozent anheben. Das Resultat war ein Leistungsgewinn von bis zu 35 Prozent mehr Bildern pro Sekunde. Doch mit der Erhöhung der Spannung steigt das Risiko eines Defekts und für die hohe Wärmeentwicklung benötigen Sie einen unkonventionellen Kühler. Daher empfehlen wir nur die Karte zu übertakten ohne die Spannung zu erhöhen. Die Temperatur bleibt im grünen Bereich, Sie können den Originalkühler verwenden und das Defekt-Risiko ist minimal. Trotzdem erreichen Sie ohne Zusatzkosten bis zu 24 Prozent mehr Bilder pro Sekunde in Spielen. Michael Schnetzer/Thilo

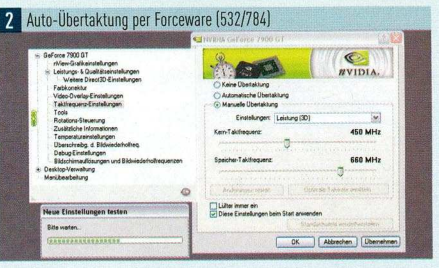
## Übertakten Schritt für Schritt

**Nutzen Sie Programme wie das Ati Tool, die Coolbits oder Powerstrip, um Ihre Grafikkarte wie hier gezeigt gezielt und sicher zu übertakten.**

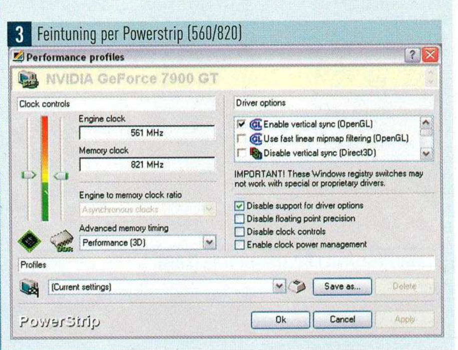
**1** Temperaturen prüfen mit Standardtakt (450/660)




**2** Auto-Übertaktung per Forceware (532/784)




**3** Feintuning per Powerstrip (560/820)




## Leistung: F.E.A.R.

1.280x960, 4x AA, 8:1 AF

- *F.E.A.R.* profitiert sehr stark vom höheren Takt.
- 23 Prozent mehr Leistung sind durch Übertakten per Hand möglich.

**F.E.A.R. 1.04, SOFT-SHADOWS AUS** (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELBAR 30, FLÜSSIG SPIELBAR 40)

| Karte | Fps |
|---|---|
| 7900 GT mit 560/820 (Powerstrip) | 63 (+23%) |
| 7900 GT mit 532/784 (Auto-OC) Übertakten) | 60 (+17%) |
| 7900 GT mit 450/660 (Standard) | 51 (Basis) |

**Settings:** AMD Opteron 144@2700MHz, DFI Lanparty Ultra-D, 2x 512 MByte Gskill-RAM (DDR600, 2,5/4/4/8 1T), Enermax 600-Watt-Netzteil

## Leistung: Call of Duty 2 (Mehrspieler)

1.024x768, kein AA/AF

- *CoD 2* profitiert in unserem Fall weniger von Übertaktungen als *F.E.A.R.*
- Per Powerstrip-Übertaktung sind bis zu 16 Prozent mehr Leistung drin.

**COD 2 1.01** (BESSER ▶ Fps; BED. SPIELB. 30, FLÜSSIG SPIELBAR 40)

| Karte | Fps |
|---|---|
| 7900 GT mit 560/820 (Powerstrip) | 85,5 (+16%) |
| 7900 GT mit 532/784 (Auto-OC) Übertakten) | 84,5 (+14%) |
| 7900 GT mit 450/660 (Standard) | 73,7 (Basis) |

**Settings:** AMD Opteron 144@2700MHz, DFI Lanparty Ultra-D, 2x 512 MByte Gskill-RAM (DDR600, 2,5/4/4/8 1T), Enermax 600-Watt-Netzteil

# Das sind geile Teile!

**Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!**

## GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4*   ** Abgewertet

### AGP-KARTEN

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768 | Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gainward Bliss 7800 GS+ | ca. € 400,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 (1,4 ns) | 450/625 MHz | 0,9 Sone | 76,2 Fps | 44,5 Fps | 2,01 |
| Gainward Bliss 7800 GS | ca. € 360,- | Geforce 7800 GS | 512 DDR3 (1,4 ns) | 425/625 MHz | 0,4 Sone | 74,9 Fps | 39,3 Fps | 2,09 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 270,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 (1,4 ns) | 375/600 MHz | 2,9 Sone | 70,2 Fps | 33,4 Fps | 2,27 |
| HIS X1600 Pro IceQ AGP | ca. € 120,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 (3,5 ns) | 500/396 MHz | 2 Sone | 38,1 Fps | 14,5 Fps | 2,99 |
| Leadtek Winfast A6600GT TDH | ca. € 120,- | Geforce 6600 GT | 128 DDR (2 ns) | 500/450 MHz | 1,2 Sone | 49,5 Fps | 15,6 Fps | 2,99** |
| MSI NX6600GT-VTD128 | ca. € 140,- | Geforce 6600 GT | 128 DDR (2 ns) | 500/450 MHz | 1,6 Sone | 49,5 Fps | 15,6 Fps | 2,99** |
| Sapphire Radeon X1600 Pro | ca. € 110,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 (2,5 ns) | 500/405 MHz | 1,3 Sone | 38,1 Fps | 14,5 Fps | 3,00 |

### PCI-EXPRESS-KARTEN

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024 | Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus EN7950GX2 | ca. € 660,- | Geforce 7950 GX2 | 1.024 DDR3 (1,4 ns) | 500/600 MHz | 3,2 Sone | 88 Fps | 83,8 Fps | 1,48 |
| Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme | ca. € 510,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 675/830 MHz | 0,7 Sone | 82,5 Fps | 53,4 Fps | 1,61 |
| Sapphire Toxic X1900 XTX | ca. € 540,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 648/774 MHz | 2,3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,63 |
| MSI NX7900GTX-T2D512E | ca. € 450,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,66 |
| Gainward Bliss 7900 GTX PCX | ca. € 460,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,67 |
| Asus EAX1900XTX | ca. € 450,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 648/774 MHz | 4 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,68 |
| Club 3D Radeon X1900 XTX | ca. € 480,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 (1,1 ns) | 648/774 MHz | 3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,69 |
| His X1800 XT OC Edition | ca. € 290,- | Radeon X1800 XT | 512 DDR3 (1,2 ns) | 695/792 MHz | 2,8 Sone | 81,1 Fps | 53,4 Fps | 1,80 |
| Sapphire Radeon X1900 XT | ca. € 420,- | Radeon X1900 XT | 512 DDR3 (1,1 ns) | 621/720 MHz | 4,1 Sone | 86,5 Fps | 53,8 Fps | 1,83 |
| MSI RX1800XT-VT2D512E | ca. € 340,- | Radeon X1800 XT | 512 DDR3 (1,2 ns) | 621/747 MHz | 2,8 Sone | 77,7 Fps | 50,9 Fps | 1,84 |
| Sapphire Radeon X1800 XT/256 | ca. € 240,- | Radeon X1800 XT | 256 DDR3 (1,2 ns) | 621/747 MHz | 3 Sone | 77 Fps | 49,7 Fps | 1,94 |
| Club 3D Radeon X1800 XT/256 | ca. € 360,- | Radeon X1800 XT | 256 DDR3 (1,2 ns) | 621/747 MHz | 3 Sone | 77 Fps | 49,7 Fps | 1,97 |
| Ati All-in-Wonder X1900 | ca. € 450,- | Radeon X1900 AiW | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/480 MHz | 2,1 Sone | 82,7 Fps | 41,1 Fps | 2,00 |
| Asus EN7900GT TOP | ca. € 290,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 520/720 MHz | 2,4 Sone | 46,4 Fps | 48,4 Fps | 2,03 |
| Asus EN7800GTX | ca. € 400,- | Geforce 7800 GTX | 256 DDR3 (1,6 ns) | 430/600 MHz | 1,2 Sone | 75,5 Fps | 40,6 Fps | 2,03** |
| Leadtek Winfast PX7800GTX TDH | ca. € 440,- | Geforce 7800 GTX | 256 DDR3 (1,6 ns) | 430/600 MHz | 1,4 Sone | 75,5 Fps | 40,6 Fps | 2,04** |
| Gainward Bliss 7900 GT PCX GS | ca. € 370,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 (1,4 ns) | 550/700 MHz | 4 Sone | 47,3 Fps | 49,3 Fps | 2,11 |
| Sapphire Radeon X1900 GT | ca. € 280,- | Radeon X1900 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 574/594 MHz | 2,6 Sone | 76,5 Fps | 38,3 Fps | 2,18 |
| HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 | ca. € 240,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 (2 ns) | 520/495 MHz | 0,8 Sone | 71,8 Fps | 33,7 Fps | 2,18 |
| Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme | ca. € 320,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/700 MHz | 3,1 Sone | 78 Fps | 43 Fps | 2,19 |
| Evga 7900 GT CO Superclocked | ca. € 360,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 550/790 MHz | 3,1 Sone | 79,1 Fps | 59,7 Fps | 2,19 |
| Gainward Bliss 7900 GT PCX | ca. € 280,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 450/660 MHz | 3,1 Sone | 43 Fps | 44,1 Fps | 2,21 |
|  Asus EN7600GT Silent | ca. € 180,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 (1,4 ns) | 560/700 MHz | 0 Sone | 68,5 Fps | 33 Fps | 2,23 |
| MSI RX1800 XL-VT2D256E | ca. € 340,- | Radeon X1800 XL | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/495 MHz | 4,6 Sone | 71,4 Fps | 38,3 Fps | 2,23** |
| Sapphire Radeon X1800 XL | ca. € 330,- | Radeon X1800 XL | 256 DDR3 (1,4 ns) | 500/495 MHz | 4,5 Sone | 71,4 Fps | 38,3 Fps | 2,27** |
| Sapphire Radeon X1800 GTO | ca. € 200,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 (2 ns) | 500/495 MHz | 4,5 Sone | 70,5 Fps | 32,5 Fps | 2,28 |
| Tul Powercolor X1800 GTO | ca. € 190,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 (2 ns) | 500/495 MHz | 4,2 Sone | 70,5 Fps | 32,5 Fps | 2,34 |

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 17 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 730BF | ca. € 260,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | - | 1,82 |
| Asus PM17TU | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 410 cd/m2 | - | 1,87 |
| Eizo Flexscan M1700 | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 25 bis 260 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
|  Benq FP71V | ca. € 230,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 280 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Viewsonic VX724 | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 290 cd/m2 | - | 1,95 |
| Hyundai Imagequest Q70U | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 18 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 120 bis 280 cd/m2 | USB-Hub, Lautsprecher | 1,95 |
| Acer AL1751bs | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 17 ms | Sehr gut | Sehr gut | 120 bis 300 cd/m2 | - | 1,97 |
| Philips 170X6 | ca. € 270,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut | 38 bis 210 cd/m2 | USB-Hub, Lautsprecher | 2,02 |
| Iiyama Prolite E431S | ca. € 280,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 120 bis 290 cd/m2 | Lautsprecher | 2,09 |
| Maxdata Belinea 101730 | ca. € 250,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 250 cd/m2 | Lautsprecher | 2,12 |

### 19 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Benq FP93GX | ca. € 350,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 35 bis 260 cd/m2 | - | 1,71 |
| Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 360,- | DVI-I | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m2 | Software-OSD | 1,76 |
| Eizo Flexscan M1950 | ca. € 750,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Sehr gut | 25 bis 225 cd/m2 | USB-Hub, Lichtsensor | 1,79 |
| Viewsonic VX922 | ca. € 400,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m2 | - | 1,80 |
| Acer AL1951Cs | ca. € 390,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 400 cd/m2 | Lautsprecher | 1,82 |
| Samsung Syncmaster 930BF | ca. € 330,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | Magicbright | 1,86 |
|  Benq FP91GX | ca. € 270,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut | 40 bis 250 cd/m2 | - | 1,86 |
| Viewsonic VX924 | ca. € 330,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut | 65 bis 190 cd/m2 | - | 1,90 |
| Maxdata Belinea 10 19 27 | ca. € 290,- | D-Sub, DVI-D | 17 ms | Sehr gut | Gut | 60 bis 240 cd/m2 | Lautsprecher | 1,91 |
| Viewsonic VP930 | ca. € 450,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 60 bis 245 cd/m2 | - | 1,92 |
| LG L1932P | ca. € 410,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 260 cd/m2 | - | 1,94 |
| Hyundai Imagequest L90D+ | ca. € 360,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 60 bis 210 cd/m2 | - | 2,07 |
| Samsung Syncmaster 940B | ca. € 290,- | D-Sub, DVI-D | 28 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 300 cd/m2 | Pivot | 2,07 |

### 20 BIS 24 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  Viewsonic VX2025wm (20 Zoll) | ca. € 450,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 35 bis 300 cd/m2 | - | 1,88 |
| Eizo S2110W (21 Zoll) | ca. € 950,- | D-Sub, DVI-D | 29 ms | Sehr gut | Sehr gut | 80 bis 400 cd/m2 | USB-Hub | 1,95 |
| Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll) | ca. € 1.000,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 29 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 130 bis 340 cd/m2 | USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser | 1,98 |
| Acer F-20 Wide (20 Zoll) | ca. € 700,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 23 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 310 cd/m2 | USB-Hub, Lautsprecher | 2,01 |
| Dell Ultrasharp 3007WFP (30 Zoll) | ca. € 2.100,- | D-Sub, DVI-D | 30 ms | Sehr gut | Sehr gut | 100 bis 330 cd/m2 | USB-Hub, Kartenleser | 2,16 |
| Samsung Syncmaster 242MP (24 Zoll) | ca. € 1.300,- | D-Sub, DVI-D, Scart, TV | 35 ms | Sehr gut | Sehr gut | 70 bis 450 cd/m2 | TV-Tuner, Lautsprecher | 2,16 |

## HAUPTPLATINEN

*Abgewertet, alte Testmethoden

### SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus A8N32-SLI Deluxe | ca. € 160,- | Nforce4 SLIx16 | 0703/1.01 | – | 3 | x16 (2), x4 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Asus A8N-SLI Premium | ca. € 120,- | Nforce4 SLI | 1007/1.02 | – | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | – | Bestanden | – | 1,48* |
| Asus A8R32-MVP Deluxe | ca. € 150,- | RD580 | 0305/1.02G | – | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| Asus A8N-SLI Deluxe | ca. € 120,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | – | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 1,60* |
| Abit KN8 SLI | ca. € 95,- | Nforce4 SLI | 1.4/1.0 | – | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Biostar Tforce4 U | ca. € 80,- | Nforce4 Ultra | nf4uaa20/1.0 | 1 | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Headset | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,66 |
| Asus A8N-SLI | ca. € 100,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | – | 3 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 1,68* |
| MSI K8N Diamond Plus L.E. | ca. € 180 | Nforce4 SLIx16 | 1.12/1.0 | – | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| MSI K8N Diamond-54G | ca. € 160,- | Nforce4 SLI | 1.019/Vorserie | – | 3 | x16 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN | – | Bestanden | – | 1,71* |
| Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) | ca. € 65,- | Nforce4 | F2/1.1 | – | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS | – | Bestanden | – | 1,71* |
| Epox 9NPA+ Ultra | ca. € 90,- | Nforce4 Ultra | 22.03.05/1.0 | – | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 1,73* |
| Gigabyte K8N Pro-SLI | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | F4/1.0 | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS | – | Bestanden | – | 1,77* |
| Sapphire Pure Crossfire | ca. € 90,- | RD480 | 2K051027/1.0 | – | 2 | x16 (2) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,77 |
| DFI LP UT RDX200 CF-DR | ca. € 160,- | RD480 | A11/A03 | – | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | 1,79 |
| MSI RD480 Neo2-Fi | ca. € 100,- | RD480 | 3.0/1.A | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,80 |
| Elitegroup KN1 Extreme | ca. € 100,- | Nforce4 Ultra | 1.0c/1.0 | – | 3 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 1,85* |
| Abit AX8 | ca. € 75,- | K8T890 | 1.0/1.0 | – | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 1,93* |
| Asrock 939SLI-eSATA2 | ca. € 60,- | Uli 1697 | 1.10/1.01 | – | 3 | x16 (2), x1 (1) | 100 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Future CPU Port | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,94 |
| Abit AN8 SLI | ca. € 120,- | Nforce4 SLI | 1.6/1.0 | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED | – | Bestanden | – | 1,95* |
| Epox 9NPA7I | ca. € 70,- | Nforce4 | 10-03-2005/1.0 | – | 3 | x16 (1), x1 (2) | 100 MBit/s | 4x SATA(-RAID) | – | Bestanden | – | 1,96* |
| Abit Fatality AN8 SLI | ca. € 160,- | Nforce4 SLI | 1.5/1.0 | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 1,96* |
| DFI Lanparty NF4 SLI-DR | ca. € 170,- | Nforce4 SLI | 1.25/A | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA(-RAID), Firewire, Frontblende | – | Bestanden | – | 1,98* |
| Elitegroup KV2 Lite | ca. € 60,- | K8T800 Pro | 1.2B/1.0 | 1 | 5 | – | 100 MBit/s | 2x SATA(-RAID), Frontblende | – | Bestanden | – | 2,01* |
| MSI K8N Neo4 Platinum | ca. € 110,- | Nforce4 Ultra | 1.029/Vorserie | – | 4 | x16 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED | – | Bestanden | – | 2,05* |
| Sapphire Pure Crossfire Adv. | ca. € 120,- | RD580 | 2K060328B/- | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000/100 MBit/s | 6x SATA(-RAID) | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | 2,06 |
| Asus A8R-MVP | ca. € 85,- | RD480 | 0201/1.02G | – | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire | Gut | Bestanden | Netzw. nicht best. | 2,10 |
| MSI K8T Neo2-F V2.0 | ca. € 45,- | K8T800 Pro | 3.2/1B | 1 | 4 | – | 1.000 MBit/s | 2x SATA(-RAID) | – | Bestanden | – | 2,10* |
| Asrock 939Dual-SATA2 | ca. € 45,- | Uli 1695 | 1.10/1.04 | 1 | 3 | x16 (1), x1 (1) | 100 MBit/s | 3x SATA(-RAID), Future CPU Port | – | Bestanden | – | 2,12* |
| Albatron K8NF4X | ca. € 65,- | Nforce4 | R1.12/1.1 | – | 2 | x16 (1), x1 (3) | 100 MBit/s | 4x SATA(-RAID) | – | Bestanden | – | 2,13* |
| Asus A8V-E Deluxe | ca. € 100,- | K8T890 | 1004/1.03 | – | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 2x SATA(-RAID), Firewire | – | Bestanden | – | 2,14* |
| Elitegroup Nforce4-A939 | ca. € 55,- | Nforce4 | 1.0b/1.0 | – | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID) | – | Bestanden | – | 2,20* |

### SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus P5N32-SLI Deluxe | ca. € 180,- | Nforce4 SLIx16 | 0202/1.01 | – | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,56 |
| Gigabyte 8N-SLI Quad Royal | ca. € 210,- | Nforce4 SLI IE | F1/1.1 | – | 1 | x16 (4), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus P5WD2 Premium Wifi-TV | ca. € 290,- | 955X | 0205/1.02 | – | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte | – | Bestanden | – | 1,79* |
| Abit Fatality AA8XE | ca. € 150,- | 925XE | 1.0/1.0 | – | 2 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 & 100 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED | – | Bestanden | – | 1,79* |
| Epox 5NVA+ SLI | ca. € 190,- | Nforce4 SLI IE | 5522/1.0 | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit | – | Bestanden | – | 1,91* |
| Gigabyte 8N-SLI Pro | ca. € 90,- | Nforce4 SLI IE | F1/1.0 | – | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS | – | Bestanden | – | 1,98* |
| Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV | ca. € 220,- | 945P | 0306/1.02 | – | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte | – | Teilbestanden | – | 2,04* |
| Asus P5AD2 Premium Wifi-TV | ca. € 160,- | 925XE | 1004/1.02 | – | 3 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN | – | Bestanden | – | 2,06* |
| Aopen i915Ga-HFS (So479) | ca. € 200,- | 915G | A/1.01 | – | 2 | x16 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler | – | Bestanden | – | 2,10* |
| MSI 865PE Neo3-F | ca. € 60,- | 865PE | 5.20/3 | 1 | 5 | – | 1.000 MBit/s | 2x SATA | – | Bestanden | – | 2,10* |
| Gigabyte 8I955X Royal | ca. € 190,- | 955X | F5/1.0 | – | 3 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Bluetooth | – | Bestanden | – | 2,13* |
| Abit AW8-Max | ca. € 180,- | 955X | 1.0/1.0 | – | 2 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe | – | Bestanden | – | 2,23* |



## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

### DDR UNBUFFERED

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402 | ca. € 100,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 280 MHz DDR, 2,8 Volt | 2-2-2-6 | 1,5-2-2-5 | 1,51 |
| Corsair TWINX1024-3200XL | ca. € 210,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 270 MHz DDR, 3,2 Volt | 2-2-2-5 | 1,5-2-2-5 | 1,54 |
| Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505 | ca. € 130,- | 2x 512 MByte, DDR500 | 280 MHz DDR, 2,8 Volt | 2,5-4-4-8 | 1,5-2-2-5 | 1,62 |
| Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided | ca. € 170,- | 2x 512 MByte, DDR433 | 280 MHz DDR, 3 Volt | 2-3-2-6 | 2-3-2-6 | 1,65 |
| Corsair TWINX2048-3500LLPRO | ca. € 290,- | 2x 1.024 MByte, DDR438 | 240 MHz DDR, 3,2 Volt | 2-3-2-6 | 1,5-2-2-5 | 1,74 |
| G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX | ca. € 190,- | 2x 1.024 MByte, DDR400 | 240 MHz DDR, 2,6 Volt | 2-3-2-5 | 2-3-2-5 | 1,76 |
| OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K | ca. € 200,- | 2x 1.024 MByte, DDR400 | 240 MHz DDR, 2,8 Volt | 2-3-3-8 | 2-3-3-6 | 1,80 |
| Corsair TWINX2048-4400PRO | ca. € 300,- | 2x 1.024 MByte, DDR550 | 270 MHz DDR, 3 Volt | 3-3-3-8 | 2-3-3-6 | 1,85 |
| G.Skill F1-4000BIU2-2GBHV | ca. € 290,- | 2x 1.024 MByte, DDR500 | 260 MHz DDR, 2,8 Volt | 3-3-2-8 | 2,5-3-3-7 | 1,88 |



## PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

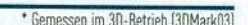
| Hersteller/Modell | Anbieter (u. a.) | Preis | Sockel | Lautheit (12 V/7 V) | Temperatur (12 V/7 V) | Geeignet bis ...* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thermalright Noisebudget 92-100W. | www.noisemagic.de | ca. € 50,- | 754, 939, 940 | 0,5/0,3 Sone | 52/60 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,49 |
| Thermalright Noisemagic XP-120 | www.pc-world.de | ca. € 85,- | 754, 939, 940, 478 | 1,4/0,6 Sone | 52/57 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,55 |
| Thermalright Noisemagic SI-120 NMT FGL | www.pc-world.de | ca. € 85,- | 754, 939, 940, 478 | 0,8/0,4 Sone | 51/59 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,56 |
| Thermaltake Big Typhoon | www.thermaltake.de | ca. € 35,- | A, 754, 939, 940, 478, 775 | 1/0,5 Sone | 53/63 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,57 |
| Thermalright XP-90C | www.hardware-rogge.de | ca. € 45,- | 478, 775, 754, 939, 940 | 0,7/0,5 Sone | 52/62 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,57 |
| Aerocool GT-1000 | www.pc-icebox.de | ca. € 35,- | 478, 775, 754, 939, 940, A | 1/0,8 Sone | 51/57 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,60 |
| EKL V8 | www.ekl-ag.de | ca. € 35,- | 478, 775, 754, 939, 940 | 1,5/0,6 Sone | 54/62 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,63 |
| Zalman CNPS7700-Cu | www.pc-cooling.de | ca. € 35,- | 478, 775, 754, 939, 940, A | 1,8/0,8 Sone | 50/53 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,64 |
| Scythe Katana | www.caseking.de | ca. € 20,- | A, 754, 939, 940, 478, 775 | 1/0,4 Sone | 51/66 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,65 |
| Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition | www.caseking.de | ca. € 40,- | 754, 939, 940, 478, 775 | 2,6/0,7 Sone | 50/62 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,66 |
| EKL Soldered64 3HP L | www.ekl-ag.de | ca. € 30,- | 754, 939, 940 | 1,1/0,4 Sone | 53/68 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,67 |
| Scythe Shogun | www.jet-computer.de | ca. € 55,- | 478, 775, 754, 939, 940 | 1,4/0,6 Sone | 47/56 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,67 |
| Arctic Cooling Freezer 64 Pro | www.arctic-cooling.de | ca. € 15,- | 754, 939, 940 | 1,2/0,4 Sone | 52/70 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,72 |
| Sharkoon Red Shock | www.alternate.de | ca. € 35,- | 754, 939, 940, 478, 775 | 2,6/0,9 Sone | 51/61 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,78 |



## VGA-KÜHLER

| Hersteller/Modell | Anbieter (u. a.) | Preis | Lüfter | Lautheit (12 V) | Temperatur 3D (Chip) | Ideal für ... | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Zalman VF900-Cu | www.zalman.co.kr | ca. € 30,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT) | GF6/7 und Radeon-Serie | 1,80 |
| Zalman VF700-Cu LED | www.zalman.co.kr | ca. € 25,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT) | GF6/7 und Radeon-Serie | 1,87 |
| Zalman VF700-AlCu | www.zalman.co.kr | ca. € 20,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT) | GF6/7 und Radeon-Serie | 1,88 |
| Arctic Cooling Ati Silencer 5 | www.arctic-cooling.com | ca. € 15,- | Ja (75 mm) | 1 Sone | 60 Grad Celsius (Radeon X850 XT) | X800/X850-Serie | 1,88 |
| Arctic Cooling Accelero X1 | www.arctic-cooling.de | ca. € 20,- | Ja (60 mm) | 0,8 Sone | 60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT) | 6800- und 7800-Serie | 1,95 |
| Sytrin Ku Formula VF1 Plus | www.alternate.de | ca. € 25,- | Ja (80 mm) | 0,5 Sone | 53 Grad Celsius (Geforce 7900 GT) | GF6- und Radeon-Serie | 1,96 |

## NETZTEILE






| | Anbieter (u. a.) | Preis | Gesamtleistung | +3,3 V/+5 V/+12 V | Lautheit (Win/3D) | Temperatur (3D)* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Enermax Liberty ELT500AWT | www.enermax.de | ca. € 80,- | 500 Watt | 28/30/22 (1), 22 (2) A | 0,6/3,7 Sone | 41 Grad Celsius | 1,90 |
| Antec Neo HE 550 | www.antec.com | ca. € 90,- | 550 Watt | 24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A | 0,5/3,7 Sone | 34 Grad Celsius | 1,92 |
| Seasonic SS-500HT Active PFC F3 | www.seasonic.com | ca. € 80,- | 500 Watt | 30/30/17 (1), 16 (2) A | 0,7/1,3 Sone | 47 Grad Celsius | 2,00 |
| Sharkoon SHA480-9A | www.sharkoon.com | ca. € 75,- | 480 Watt | 32/32/18 (1), 18 (2) A | 0,7/3,8 Sone | 42 Grad Celsius | 2,04 |
| Be quiet! BQT P6-520W | www.be-quiet.de | ca. € 85,- | 500 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,6/2,6 Sone | 45 Grad Celsius | 2,06 |

## GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



| | Preis | Montageplätze | Lüfterplätze | Gewicht | Temp. CPU/VGA/Gehäuse* | Lautstärke in dB(A) und Sone | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Silverstone TJ07 | ca. € 290,- | 7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll) | 2x 92 mm, 4x 120 mm | Normal (13 Kilo) | 42/89/37 Grad Celsius | 38 dB(A), 2,7 Sone | 1,83 |
| Cooler Master Stacker 830 | ca. € 200,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 4x 140 mm | Normal (15 Kilo) | 44/89/41 Grad Celsius | 32 dB(A), 1,2 Sone | 1,97 |
| Thermaltake Tai-Chi | ca. € 240,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 2x 120 mm | Schwer (20 Kilo) | 43/88/41 Grad Celsius | 34 dB(A), 1,7 Sone | 1,99 |
| Antec P150 | ca. € 115,- | 3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll) | 1x 120 mm, 2x 92 mm | Normal (12 Kilo) | 47/87/48 Grad Celsius | 30 dB(A), 1 Sone | 2,16 |
| Aerocool Aeroengine II | ca. € 65,- | 4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 1x 140 mm | Leicht (7 Kilo) | 43/88/43 Grad Celsius | 37 dB(A), 2,2 Sone | 2,26 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

| | Preis | Interface | Größe | U/Min. | Lautheit (max.) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD WDC WD1500ADFD-00NLR0 | ca. € 240,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1 Sone / 4,1 Sone | 8,2 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 1,84 |
| Seagate ST3750640AS | ca. € 380,- | SATA II | 750 GByte | 7.200 | 0,9 Sone / 2 Sone | 13,3 ms | 16 MByte | 65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s | 1,85 |
| WD WDC WD1500AHFD-00RAR0 | ca. € 280,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1,2 Sone / 4,5 Sone | 8,4 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 1,86 |
| Samsung HD400LJ | ca. € 140,- | SATA II | 381,6 GByte | 7.200 | 0,8 Sone / 2,4 Sone | 15,5 ms | 8 MByte | 64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s | 1,92 |
| Samsung SP2504C | ca. € 70,- | SATA II | 238,5 GByte | 7.200 | 0,6 Sone / 1,9 Sone | 14,2 ms | 8 MByte | 60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s | 1,98 |

## DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



| | Preis | Interface | Lautstärkeentwicklung | DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL | Brenndauer DVD+R | Brenndauer DVD-R | Fehlerkorrektur* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Plextor PX-760A | ca. € 95,- | IDE | 2,9 Sone / 40 dB(A) | 18x/8x/18x/6x/10x/6x | 5:38 Minuten | 5:44 Minuten | 4:52 Minuten | 1,72 |
| Samsung SH-W163A | ca. € 55,- | SATA | 2,3 Sone / 38 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:38 Minuten | 5:46 Minuten | 4:44 Minuten | 1,76 |
| Benq DW1655 | ca. € 55,- | IDE | 3,5 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:54 Minuten | 6:07 Minuten | 4:45 Minuten | 1,94 |
| Lite-On SHM-165P6S | ca. € 50,- | IDE | 3,3 Sone / 42 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:06 Minuten | 6:15 Minuten | 4:45 Minuten | 2,00 |
| Philips DVDR1660K | ca. € 50,- | IDE | 4 Sone / 43 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 6:08 Minuten | 6:22 Minuten | 4:45 Minuten | 2,02 |

## STEREOSYSTEME



| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech Z-2300 | ca. € 110,- | 2+1 | 200 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,66 |
| Creative Gigaworks T20 | ca. € 80,- | 2 | 24 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,87 |
| Terratec Home Arena TXR 335 | ca. € 50,- | 2+1 | 35 Watt | Einfach | Gut | Gut | Gut | 2,20 |
| Hercules XPS 2.100 Silver | ca. € 65,- | 2+1 | 60 Watt | Einfach | Noch gut | Gut | Noch gut | 2,25 |
| Quadral MM 220 | ca. € 45,- | 2+1 | 32 Watt | Einfach | Befriedigend | Gut | Befriedigend | 2,34 |

## MEHRKANALSYSTEME



| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Decoder | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech Z-5500 Digital | ca. € 270,- | 5+1 | 505 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,30 |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 380,- | 7+1 | 700 Watt | – | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,56 |
| Creative Gigaworks G500 | ca. € 170,- | 5+1 | 310 Watt | – | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,66 |
| Teufel Concept G THX 7.1 | ca. € 300,- | 7+1 | 680 Watt | – | Gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,66 |
| Logitech Z-5450 Wireless | ca. € 300,- | 5+1 | 315 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,84 |

## SOUNDKARTEN




| | Preis | Soundchip | Ausgänge | CPU-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 100,- | X-Fi | 3x Line-Out, digital | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,28 |
| Creative SB Audigy 2 ZS | ca. € 80,- | Audigy | 3x Line-Out, digital, Firewire | Sehr gering | Sehr gut | Sehr gut | 1,54 |
| Terratec Aureon 7.1 Universe | ca. € 140,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Sehr gut | 1,70 |
| Hercules Fortissimo IV | ca. € 40,- | ICE 1724 Envy 24HT | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Gut | 1,86 |
| Terratec Aureon 7.1 Space | ca. € 80,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Gering | Gut | Gut | 2,32 |

## LABORBERICHT

### Compad Mouseflex




**HERSTELLER** Compad
**PREIS** ca.€ 20,-
**WEBSEITE** www.com-pad.com
**PREIS/LEISTUNG** Gut
**GESAMT** 1,55

+ Optimal fixiertes Kabel
+ Standfuß verrutscht nicht
+ Flexibler Kunststoffarm
– Preis

Für eine perfekte Kabelmaus-Kontrolle präsentiert Compad jetzt eine Alternative zum Mouse Bungee: das Mouseflex. Diese Mauskabelhalterung besteht aus flexiblem Gummi. Das Hineindrücken des Mauskabels (Durchmesser: 2,5 bis 3,5 mm) in die Führung erfordert ein wenig Kraft. Das Mouseflex fixiert die Leitung optimal, sie verrutscht nicht mehr. Der Kunststoffarm ist flexibel, es entsteht keine Zugkraft aufs Kabel. Der Spieler hat das Gefühl, mit einer schnurlosen Maus zu spielen. (jh)

### Revoltec Thermo-Eye

**HERSTELLER** Revoltec
**PREIS** ca.€ 15,-
**WEBSEITE** www.revoltec.de
**PREIS/LEISTUNG** Gut
**GESAMT** 1,80

+ Sehr genaue Messungen
+ Preis
– Batterie nötig
– Nur zwei Sensoren

Mit dem Thermo-Eye haben Sie die Temperaturentwicklung Ihrer PC-Komponenten unter Kontrolle. Das externe LCD-Thermometer (Messbereich: 0-120 °Celsius) besitzt zwei sehr genaue Temperatursensoren, die sich am Ende eines jeweils ein Meter langen Kabels befinden. Das Messgerät mit einer schaltbaren roten Anzeigenbeleuchtung befestigen Sie per Klettverschluss. Für den Betrieb ist eine Knopfzellen-Batterie erforderlich. Mit dem Gerät messen Sie zum Beispiel die Temperaturen von Chipsätzen und Netzteilen. (jh)

### Asus PhysX P1



**HERSTELLER** Asus
**PREIS** ca.€ 230,-
**WEBSEITE** www.asus.de
**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend
**GESAMT** -

+ Realistisches Spielgefühl
+ Reichhaltige Ausstattung
+ Preis
– Bisher geringe Spieleunterstützung

Die PhysX P1 befriedigt Spieler, die nicht nur hohe Fps-Raten wollen, sondern auch ein realistisches Spielgefühl. Der Asus-Physik-Beschleuniger ist nicht nur günstiger als das BFG-Pendant (siehe Seite 146), sondern auch reichhaltiger ausgestattet. Der Verkaufskarton enthält neben Treiber- und Demo-CDs den Ego-Shooter *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Durch die gleiche Speichergröße wie die BFG-Version (128 MByte) ist die Leistung identisch. Aufgrund fehlender Testkriterien vergeben wir derzeit noch keine Wertung. (jh)

## KOPFHÖRER/HEADSETS

| | Preis | Kabellänge | Gewicht | Tragekomfort | Hörtest Hochtonbereich | Hörtest Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sennheiser PC160 | ca. € 75,- | 3 Meter | 186 Gramm | Sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,53 |
| Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer | ca. € 70,- | 4 Meter | 360 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,59 |
| Raptor-Gaming H1 | ca. € 85,- | 3,5 Meter | 234 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,65 |
| Plantronics .Audio 350 | ca. € 45,- | 2,9 Meter | 160 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut | Gut bis sehr gut | 1,74 |
| Sharkoon Gamer Headset GHS1 | ca. € 20,- | 2,5 Meter | 200 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,84 |
| Hama HS-510 | ca. € 30,- | 2,1 Meter | 310 Gramm | Befriedigend | Gut | Gut | 2,10 |



## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G7 | ca. € 60,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 400/800/2.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,62 |
| Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 8 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400/800/1.600 dpi | 108 Gramm | Ja | Nein | 1,65 |
| Razer Copperhead | ca. € 55,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 2.000 dpi | 90 Gramm | Ja | Nein | 1,70 |
| Logitech MX 610 | ca. € 40,- | 10 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 140 Gramm | Ja | Ja | 1,71 |
| Razer Krait | ca. € 40,- | 3 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 80 Gramm | Ja | Nein | 1,73 |
| Logitech LX 7 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,77 |
| Logitech MX 1000 | ca. € 40,- | 8 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 170 Gramm | Ja | Ja | 1,78 |
| Razer Diamondback | ca. € 40,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 90 Gramm | Ja | Nein | 1,78 |
| Raptor Gaming M2 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400-2.400 dpi | 90-110 Gramm | Ja | Nein | 1,78 |
| Logitech G5 | ca. € 50,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 400/800/2.000 dpi | 126-158 Gramm | Ja | Nein | 1,83 |
| Logitech MX400 | ca. € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 100 Gramm | Ja | Nein | 1,86 |
| Genius Navigator 5000 | ca. € 25,- | 6 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 800 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 2,03 |
| General Keys RF Laser Mouse | ca. € 30,- | 5 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 160 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,40 |
| Logitech Cordless Pilot | ca. € 15,- | 3 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 800 dpi | 120 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,54 |
| Trust MI-7500X | ca. € 30,- | 5 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 140 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,56 |
| Typhoon Office Laser Mouse | ca. € 30,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 150 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,58 |

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Format | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 | ca. € 65,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,53 |
| Microsoft Digital Media Pro Keyboard | ca. € 25,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 23 + Zoomregler | Vorhanden | Eingeschränkt | 1,86 |
| Genius Ergomedia 700 | ca. € 25,- | Gut | Full-Size/flach | USB, PS/2 | 33 + Scrollrad | Vorhanden | Ja | 1,95 |
| Logitech Media Keyboard Elite | ca. € 25,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 33 + Zoomregler | Vorhanden | Ja | 1,96 |
| Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000 | ca. € 20,- | Sehr gut | Full-Size/flach | USB, PS/2 | 10 | – | Ja | 2,04 |
| Microsoft Internet Keyboard | ca. € 10,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | 10 | Vorhanden | Ja | 2,07 |
| Cherry G83-6105 | ca. € 15,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB, PS/2 | Keine | – | Ja | 2,10 |



## SPIELE-HARDWARE

### LENKRÄDER

| | Preis | Tasten | Schaltung | Anschluss | Einsatzbereich | Verarbeitung | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback | ca. € 90,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen + Knüppel | USB | Simulation/Arcade | Sehr gut | Sehr gut | 1,71 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback | ca. € 60,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Sehr gut | 1,81 |
| Logitech Formula Force EX | ca. € 55,- | 12 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 1,94 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force | ca. € 40,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 1,95 |
| Genius Speed Wheel 3 Vibration | ca. € 40,- | 8 + Steuerkreuz | 2 Knöpfe | USB | Arcade | Befriedigend | Befriedigend | 2,20 |



### GAMEPADS

| | Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurlos | Anzahl Ministicks | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Microsoft Xbox 360 Controller | ca. € 30,- | 10 + 2 Trigger | 7 (digital & analog) | USB, Xbox 360 | Nein | 2 | Vorhanden | 1,54 |
| Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F. | ca. € 20,- | 12 + 2 Trigger | 6 (digital & analog) | USB, PS/2 | Nein | 2 | Vorhanden | 1,74 |
| Logitech Rumblepad 2 | ca. € 20,- | 12 | 6 (digital & analog) | USB | Nein | 2 | Vorhanden | 1,74 |
| Speed-Link Independence 3in1 RF | ca. € 40,- | 12 | 6 (digital & analog) | USB, Xbox, PS/2 | Ja | 2 | Vorhanden | 1,94 |



### JOYSTICKS

| | Preis | Tasten | Achsen | Anschluss | Schnurlos | Sonstige Ausstattung | Force Feedback | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster Force Feedback Joystick | ca. € 40,- | 7 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,53 |
| Saitek Cyborg Evo Force | ca. € 40,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,61 |
| Saitek Cyborg Evo Wireless | ca. € 30,- | 9 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Ja | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,65 |
| Thrustmaster Hotas Cougar | ca. € 165,- | 28 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,68 |
| Logitech Extreme 3D Pro | ca. € 25,- | 12 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,70 |
| Trust Predator QZ 501 | ca. € 20,- | 6 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 2,00 |



## ENDKRASSE PCs

### Der Einsteiger-PC

*„Absolut geeignet für den Büro-Betrieb, doch perfekter Spielgenuss ist nicht gewährleistet."*

**€ 610,-***



| Komponente | Preis |
|---|---|
| PROZESSOR: AMD Athlon 64 3000+ (Venice) | € 90,- |
| KÜHLER: Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid) | € 15,- |
| HAUPTPLATINE: Gigabyte K8NF-9 (Nforce4) | € 65,- |
| ARBEITSSPEICHER: Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5 | € 40,- |
| GRAFIKKARTE: MSI RX800-TD128E | € 80,- |
| SOUNDKARTE: Onboard | - |
| FESTPLATTE: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II) | € 65,- |
| NETZTEIL: Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt) | € 30,- |
| GEHÄUSE: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 55,- |

### Der Aufsteiger-PC

*„Die Leistung bei Spielen passt schon."*

**€ 995,-***

| Komponente | Preis |
|---|---|
| PROZESSOR: Athlon 64 3500+ (Venice) | € 115,- |
| KÜHLER: Thermalright Noisebudged 92-100W | € 50,- |
| HAUPTPLATINE: Gigabyte K8NF-9 (Nforce4) | € 65,- |
| ARBEITSSPEICHER: Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5 | € 100,- |
| GRAFIKKARTE: Asus Extreme N7900GT | € 295,- |
| SOUNDKARTE: Onboard | - |
| FESTPLATTE: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II) | € 65,- |
| NETZTEIL: Seasonic SS-500HT (500 Watt) | € 80,- |
| GEHÄUSE: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 55,- |

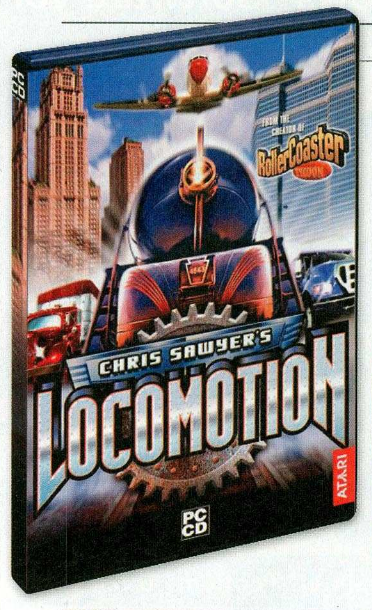
### Der High-End-PC

*„Das Beste ist gerade gut genug für Sie? Zweieinhalbtausend Euro garantieren Top-Spielspaß."*

**€ 2.375,-***

| Komponente | Preis |
|---|---|
| PROZESSOR: Athlon 64 X2 4800+ (Toledo) | € 570,- |
| KÜHLER: Thermalright Noisemagic SI-120 | € 80,- |
| HAUPTPLATINE: Asus A8R32-MVP (RD580) | € 150,- |
| ARBEITSSPEICHER: Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2 | € 260,- |
| GRAFIKKARTE: 2x Sapphire Ati X1900 XT | € 850,- |
| SOUNDKARTE: Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI) | € 95,- |
| FESTPLATTE: Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II) | € 65,- |
| NETZTEIL: Enermax Liberty (500 Watt) | € 80,- |
| GEHÄUSE: Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | € 55,- |

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.




## VOLLVERSION

# Chris Sawyer's Locomotion

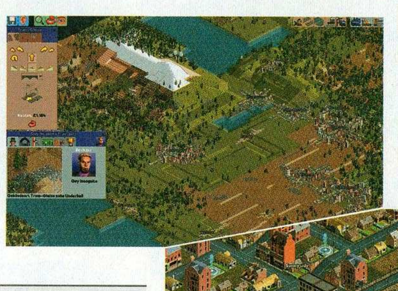
**Über die Bahn zu meckern, ist leicht. Machen Sie es beim geistigen Nachfolger von *Transport Tycoon* besser und befördern Güter und Personen von A nach B!**

- 45 Missionen
- Von den Machern von *Rollercoaster Tycoon*
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Mehrspieler-Modus per Netzwerk und Internet
- Basteln Sie Ihre eigenen Missionen mit dem Szenario-Editor!

### Seriennummern

TVRZ-9YPB-SCD6-AKEY
5XQQ-JH2R-XSF8-8PU3
NN6V-CT8P-NE6V-P72N
3T77-MCZD-7V3Z-YBKQ
TXLN-9CVY-6EBM-UBYC
CUW3-TZHW-G7TR-8DX2

Um den Mehrspieler-Modus zu starten, verwenden Sie bitte eine andere Seriennummer als für den Einzelspieler-Teil.



| | |
|---|---|
| GENRE | Wirtschaftssimulation |
| VORAUSSETZUNG | 1 GHz, 256 MByte RAM |
| MEHRSPIELER | Ja |
| INTERNET | www.chrissawyer.com |

## PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

## DVD-Inhalt

**SEITE A**

**VOLLVERSIONEN:**
Chris Sawyer's Locomotion

**DEMOS:**
Alien Shooter 2
Die Römer
Faces of War
Micro Machines v4
Tomb Raider: Legend (Nur auf Ab-16-DVD!)
Prey (Nur auf Ab-18-DVD!)
Radsport Manager Pro 2006
X-Men 3: The Official Game

**TRAILER:**
Anno 1701
Joint Task Force
Maelstorm
Prey
Rome: Total War – Alexander

**EXTRAS:**
Erweitertes Tutorial zum F.E.A.R. SDK

**TOOLS:**
Adobe Reader 7.0
Atitool v.0.25 Beta14
CPU-Z v.1.35
DirectX 9.0c
Forcewareunlock
Fraps v.2.7.3
Gamers.IRC 4.42
Microsoft .NET Framework v.2.0
Powerstrip v.3.63
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 RC15.8
Speedfan v.4.28
VLC 0.8.4a win32

**PATCHES:**
Call of Duty 2 v1.3 (int)
Cossacks 2: Napoleonische Kriege v1.2 (d)
DTM Race Driver 3 v1.1 (int)
Rise & Fall: Civilizations at War v1.9 (d)
Rush for Berlin v1.1 (int)
Spellforce 2: Shadow Wars v1.02 (int)
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20e (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20e (d)

**HARDWARE-TREIBER:**
**Win9x, Me:**
Ati Catalyst 6.2
Nvidia Forceware 81.98

**WinXP, 2000:**
Ati Catalyst CCC 6.6
Intel Chipsatz Treiber 7.2.1.1003
Nvidia Forceware 91.31
Via Hyperion Pro 5.08A

**TIPPS & TRICKS:**
Darkstar One
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Heroes of Might and Magic 5
The Da Vinci Code: Sakrileg

**SEITE B**

**VIDEOS:**
All Star Strip Poker (Zwerchfellattacke)
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen - Special Edition
El Matador (ungeschnitten auf Ab-18-DVD!)
Half-Life 2: Troy – Devine Playground (Mod-Video)
Infernal
Rainbow Six: Vegas
Splinter Cell: Double Agent
Titan Quest
Werner: Flitzkacke-Alarm (Schrott des Monats)

**SPIELERFORUM:**
Doom 3
- Tested 2.0
Far Cry
- 2on2 Tournament Map-Pack von Clan00
F.E.A.R.
- F.E.A.R. SDK
Gratisspiele
- Patrimonium Akt 1-3
Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Advanced Tactical Center
- Multiplayer Pack 1
Half-Life 2
- Troy Devine Playground
The Elder Scrolls 3: Morrowind
- Arktwend: Das vergessene Reich
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Sentinel Weapon
Unreal Tournament 2004
- Chase the Chicken
- The Awakening

## Achtung!

A → B DVD DVD

**Unsere DVD ist eine Wende-DVD!** Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

## Das pappt!

**Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!**

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG**
**Verleger: Jürg Marquard**

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

**Vorstand** Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)

**Chefredakteur/Objektleitung** **Christian Bigge**
**Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.)** **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

**Leitender Redakteur** Ahmet Iscitürk
**Redaktion Spiele** Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Alexander Frank, Ralph Wollner
**Redaktion Hardware** Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
**Community-Redakteur** Marc Brehme
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Felix Lohmeier, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Eva-Ramona Rohleder, Sven Koppelmann
**Praktikanten** Manuel Grundmann, Jan Hanke, Jürgen Krauss, Christian Schlütter, Sebastian Thöing
**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Textchef** Wilfried Barbknecht
**US-Korrespondent** Heinrich Lenhardt

**Layout** Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Carola Giese, © Activision
**CD, DVD, Video** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Marketing** Ruth Schöllhammer (Ltg.), Jeanette Haag
**Commercial Director** Hans Ippisch
**Vertriebskoordination** Klaus-Peter Ritter
**Produktionsleitung** Martin Closmann, Ralf Kutzer

**www.pcaction.de**
Computec Internet Agency GmbH
**Redaktion** Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
**Projektleitung & Konzeption** Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
**Programmierung** Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
**Webdesign** Tony von Biedenfeld

**Anzeigen**
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

**Anzeigenleitung**
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

**Anzeigenberatung**
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

**Anzeigendisposition** Judith Linder; judith.linder@computec.de
**Datenübertragung** via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Bei der Beilage GC Guide 2006 handelt es sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zur Games Convention 2006 in Leipzig. Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

**Abo-Service Österreich**
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

**ISSN/Vertriebskennzeichen** 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen





**Deutschsprachige Titel:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
**Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

**DIE PC ACTION 10/2006 ERSCHEINT AM 23. AUGUST 2006.**

## Äktschn Män – Quake Wars

WOOSCH!
WOOSCH!
...HEY LEUTE! ICH KÖNNTE HIER ETWAS HILFE GEBRAUCHEN!
SCHON DA!
PLOP!
!?
WAMM!
STROGG SIND AUCH NUR HÄSSLICHE DURACELLHÄSCHEN!

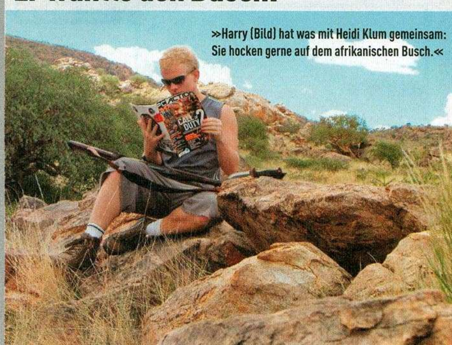
© '06 www.Gunjack.de

## Fünf Fettsäcke, denen Sie nicht im Freibad begegnen möchten!

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| **PLATZ 1** Ralph Wollner | **PLATZ 2** Andreas Bertits | **PLATZ 3** Alexander Frank | **PLATZ 4** Harald Fränkel | **PLATZ 5** Marc Brehme |
| **PHYSISCHE DEFIZITE** | | | | |
| Gott nahm einen Sack aus Menschenhaut, warf Fett und Knochen rein und schnürte den Batzen oben zu. **5,5** | Wird häufig mit einem Mülleimer verwechselt und in Folge dessen mit Abfällen beworfen. Ist so fett, dass bereits sein Name anschwillt. **3,3** | Der gebürtige Weißrusse verbringt jeden Urlaub in Tschernobyl, was nicht nur für üble Mutationen in seinem Erbgut sorgt. **6,5** | Macht „Buddy-Building", wie er selbst sagt. Muntert also seine Kumpels mit freundlichen Worten auf und verfettet dabei immer mehr. **1,2** | Egal, wo Marc auch hingeht – seine Wampe ist schon fünf Minuten vor ihm da. Sein Arsch verlässt dafür erst Minuten nach ihm den Raum. **2,2** |
| **PSYCHISCHE DEFIZITE** | | | | |
| Sein Gehirn arbeitet schon seit 34 Jahren nicht mehr. Somit ist es das erste menschliche Organ, das als Hartz-4-Empfänger registriert ist. **83,5** | Hat trotz Minimal-Gehalt geheiratet und ein Kind gezeugt. Ein weiteres Zeichen für fortschreitenden Schwachsinn: Er mag das Leben. **17,5** | Zitat Alexander Frank: „Mutiertes Erbgut? Ich kann gar nichts erben, da meine Familie keine Besitztümer hat! Erb gut? Ich erb schlecht!" **87,5** | Hat alle John-Sinclair-Romane zu Hause und hört am liebsten Rammstein. Düsteres Gemüt oder einfach nur hohl? Letzteres! **46** | Wir dachten lange, Marcs Sprachzentrum im Gehirn wäre defekt, doch die Gurr- und Zisch-Laute entpuppten sich als Ossi-Dialekt. **25,5** |
| **VERHALTENSWEISEN** | | | | |
| Spaziert vor den Damen-Umkleidekabinen auf und ab und stammelt dauernd: „Sind Sie vielleicht mein Vater?" Hartes Los! **23,4** | Kreist in der Umlaufbahn seines noch fetteren Kollegen Marc Brehme und pickt Ungeziefer aus diversen Speckfalten. Perfekte Symbiose! **5,2** | Da er im Dunkeln leuchtet, sucht er am Grund der tieferen Schwimmbecken nach Kleingeld, Badehosen und benutzten Kondomen. **66,6** | Verkleidet sich immer als Bademeister und verprügelt Kinder, die vom Beckenrand springen, unter dem Deckmantel des Gesetzes. **12** | Hat sich damals im Osten so an lange Menschenschlangen gewöhnt, dass er heimlich die Penisse anderer Badegäste fotografiert. **15,5** |
| **ERGEBNIS** | | | | |
| **19,6** | **11,1** | **8,5** | **4,6** | **3,6** |

**FORMEL:** (Physische Defizite x Psychische Defizite) : Verhaltensweisen = Ergebnis

## Er wählte den Busch!




»Harry (Bild) hat was mit Heidi Klum gemeinsam: Sie hocken gerne auf dem afrikanischen Busch.«

Unser Leser Harry Riegel hat was mitzuteilen: „Wohne seit 15 Jahren in Namibia und kann daher (wie man auf dem Bild sehen kann) nur meine älteren PC ACTION-Magazine wieder und wieder durchlesen. Da muss mir ein Magazin für ein Jahr ungefähr reichen. Schade, habt ihr hier keine Vertretung?" Tja, wir hatten mal eine Vertretung in Namibia, aber die hat man aus dem Land gejagt, als die Apartheid 1994 aufgehoben wurde. Pech gehabt!

## Der hat einen Vogel!

Oliver Ueckert war auf Kreta. Interessiert eigentlich keine Sau, wo ein Daniel-Küblböck-Double Urlaub macht. Doch der Junge ließ sich mit einer PC ACTION und dem kretischen Nationalgericht ablichten, weshalb er es doch ins Heft schafft. Info am Rande: Auf Kreta werden Papageien lebendig verspeist. Ist ja auch logisch, denn wenn man tot ist, kann man ja keinen Vogel mampfen.




»Papagei kackt Mamagei immer auf den Kopf.«

## Fummeln in Stereo



»Für Geld tun Frauen einfach alles.«

Ingo Horn ist ein weltweit bekanntes PR-Genie und kümmert sich auch um die Angelegenheit der Spieleschmiede Playlogic. Diese Situation nutzte er auf der E3 2006 schamlos aus. Nicht nur, dass er die Playlogic-Messebabes zu flotten Foto-Dreiern zwang (Beweisfoto links). Auch abends mussten die Schönheiten unter ihm leiden. Zitat Ingo Horn: „Das Abendessen mit den beiden war nett ..."

## In letzter Minute*



GOTHIC 3

Rechtzeitig zur Games Convention zünden wir in unserer nächsten Ausgabe die Informationsbombe. Wir enthüllen, wie es in *Gothic 3* weitergeht und fühlen dem angekündigten Übershooter *Crysis* auf den Schießmuskel. Zudem sind wir bei PC ACTION wohl die Einzigen, die keine Angst vor Running with Scissors haben: Wir sprechen für Sie exklusiv mit den Skandal-Entwicklern von *Postal 3*.

**Außerdem ...**

testen wir *Duke Nukem Forever*. Vielleicht. Auf alle Fälle liefern wir Ihnen wieder einige sehr attraktive Mods, Videos und jede Menge flache Witze. Versprochen!

* Alle Angaben ohne Gewähr




## Epilog

**Ciszewski:** Herr Hesse, ich habe draußen von der Parkbank noch eine Latte für unseren Brettspiel-Blickpunkt auf Seite 32 geklaut!

**Hesse:** Zur Belohnung versohle ich Ihnen jetzt damit das Gesicht, Cisholzkopfski! Und danach bringe ich mich um.

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. AUGUST 2006**

